

馬可足球
英雄傳說Ⅱ
JOJO之奇妙冒险完全攻略
特别介绍：星空之异形·难破船
魔术师阿达完全攻略
'96
CALENDAR
漫谈游戏地图
PS最新足球游戏
银子，拍在哪儿好？
黑桃2明星争霸战
STREET FIGHTER II V
电玩一族
GAME FANS
④
航空工业出版社

3DO最新精彩游戏画面揽胜


神秘制作人传说



J联盟足球'95


海美物语



未来少年



学校恐怖语



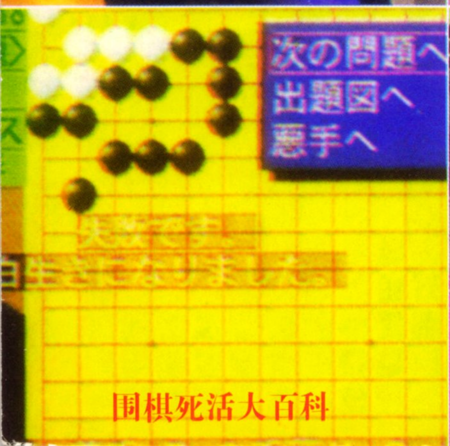
FH足球


空间机器 II

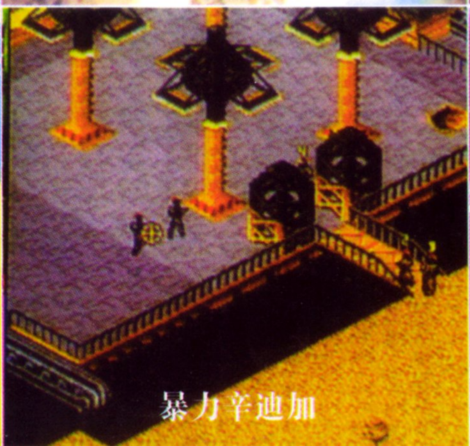

金字塔入侵者



眼镜蛇行动



围棋死活大百科


暴力辛迪加


流水对决

目　录

玩家论坛

银子，掏在哪儿好？ ………………………………1

玩坛大腕扶桑先生穷毕生之心血，花去多少银子、搭上多少功夫、见了多少白眼、满世界跑来跑去淘换的真经窍门，一点不拉地给您掏心窝子，为的是给您省俩钱，让您少花钱多办事，还有啥说的，看这文章，值！

——把我们的心献给闯关族。

世嘉天地

黑桃2明星争霸战 ………………………………4
马可足球 ………………………………7
灵幻道士 ………………………………9
英雄传说 II ………………………………11

天堂之音

JoJo之奇妙冒险完全攻略 ………………………………15
巫术 VI·禁断之魔笔攻略解秘 ………………………………19

PC CLUB

软体世界·智冠新年大出击 ………………………………23
铁血杀手 ………………………………25
魔术师阿达完全攻略 ………………………………26
海外PC游戏排行榜 ………………………………31

次世代风暴

特别介绍

星空之异形·难破船 ………………………………32

电玩一族

第4辑

GAME FANS

电玩教室

栏目介绍

★玩家论坛
电玩英雄们的心里话，代表玩家之光荣与梦想

★天堂之音，世嘉天地
注目最新力作，提供完全攻略，令FC－SFC－SEGA－FANS为之振奋

★PC CLUB
介绍电脑GAME，推出克敌制胜的工具软件以及POWER UP的PC技巧

请　高水准的电玩一族

读　高品位的《电玩一族》

★次世代风暴

领先群雄，风云再起，未来之展望及光碟之作

★新潮看板

荟萃游戏界趣闻轶事，带给你意想不到的惊喜

★海外星云

你必须知道的海外GAME消息，开拓玩家视野

★电玩文化圈

以文艺形式幅射电玩之光芒，亦有带领电玩新手登堂入室的妙文

★秘技大串烧

虽是雕虫小技，却也能助玩家闯关夺地

★特快专递

各种机型之最新力作

★搞笑园

不必问了，同乐同乐

亚鲁巴战记外传 …… 34

PS 最新足球游戏彻底比较 …… 36

新潮看板

惊人！轻巧的大屏幕彩显！ …… 40

智力游戏手持机新品种 …… 40

在电脑上玩 Game Boy …… 41

“土星”与 PC 机联姻 …… 41

电脑养鱼乐融融 …… 42

第一款中文版超任游戏问世 …… 42

海外星云

RPG 侍魂登场 …… 43

“天外魔境”风云再起 …… 45

手柄危机——手柄真会退出游戏舞台吗？ …… 47

电玩文化圈

漫谈游戏地图 …… 49

新手道场 …… 50

玩坛高手的摇篮，最适宜玩家茁壮成长的土壤。且听庄哥掰开了揉碎了跟您念叨这玩家的小九九，手把手地陪您一块玩。

秘技大串烧

孤独战士等 …… 52

特快专递

主题公园等 …… 56

搞笑园 62

廖公主编 电玩一族 第4辑 电玩教室

航空工业出版社 出版发行

（北京市安定门外小关东里 14 号 100029）

煤炭工业出版社印刷厂印刷 全国各地新华书店经售

1996 年 1 月第 1 版 1996 年 1 月第 1 次印刷

开本：787×1092 1/16 印张：4 字数：60 千字

印数：1—30000 定价（共六辑）：33 元本册定价：5.50 元

ISBN 7—80046—975—1

Z·136

图书在版编目(CIP)数据

电玩一族／廖公主编. —北京：航空工业出版社

1995.10

ISBN 7—80046—975—1

Ⅰ.电… Ⅱ.廖… Ⅲ.①微型计算机—通俗读物 ②电子游戏机—通俗读物 Ⅳ.①TP36—49②6898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(95)第 18895 号

图书捐赠：失意的撒旦 扫描：GXB 完成日期：2015.11.2

银子拍在哪儿好？

文／扶桑

所有的游戏玩家应该有一个共同的体会：做游戏玩家，是要有付出的。至于付出的内容，有些方面是因人而异的，比如有人因溺于打机而耽误了学业（当然是极少数），也有人因迷恋电玩而失去了友情（人数自然也不会多）；有些方面则是每一个游戏玩家都要付出的，那就是时间和金钱。

一个真正意义上的游戏玩家（不是那种蹭吃蹭喝的票友），要打电玩，就要付出时间和金钱，当是毫无疑义的。今天，对这二项必不可少的付出，我们不谈时间的合理安排（谈了也没用，玩家自有道理），我们只讨论金钱的有效利用。

前面已经说过，真正的游戏玩家，决不会靠到别人家蹭吃蹭喝解馋，也不会以有营业时限的游戏厅为过瘾的基地，他一定要为自己建立一处自由自在恣意驰骋的游戏空间，一定要为自己置办一套产业：游戏硬体和软件。于是，就一定要摸出腰包拍出银子才能搬回机子，于是，就有了拍出多少银子搬回什么机子的问题，于是，也就有了我们下面的一番议论。

为了便于讨论问题，首先，我们要设定一个基准条件，那就是，做为一个游戏玩家，无论他在家里拥有的是什么机型，他在此机上要打的游戏软件决不能只有三款或十款八款，说100款有点儿多，那至少也得有50款吧，否则不但对不起游戏玩家的称号，也对不起那台随时待命的主机呀。

那么，我们就以50款游戏为基准，来掂量一下腰包里的银子拍到什么东西上最值。换句有现代感的时髦话就是，怎样花钱，才能获得最高的性能价格比。

首先来看看8位机。虽然年方二八的8位机已沦落到老之将至的地步，可在国内游戏业市场上还是占有很大份额的，不可不提。8位机主机相当便宜，有80元就能搞到很不错的了。8位机的软件以国内组装的兼容卡为主，好的要过百元，甚至有近二百元的（当然数量不多），内容一般的至少也要五、六十元，取个平均数，就算60元能买到一款游戏吧。这个平均数似乎在数值上偏低，是考虑到一些合卡的情况（此处讲的合卡是市面上通俗称谓的“高K合卡”，而不是那种蒙骗人的所谓1000合1、1500合1）。这样，50款游戏理论上讲就要60元×50＝3000元。可实际上，只要玩家不是木瓜，真要玩到50款游戏绝花不了这么多钱。原因很简单，可以换卡。一般来说，同等级的游戏换卡要加10元，而要换高水准游戏加钱则要多些，我们也来取个平均数：平均每次换卡加20元钱。要玩50款游戏，可以以一卡起家，换49次，每次用去20元，共需要980元。再加上起家原始卡的60元及主机的80元，总投资额为1120元。1120元玩50款游戏，平均每款游戏的开支是22.4元。应该说，这个价格还是比较公道的，花上20元出头，就能安坐家中潇洒地玩上一款游戏，不贵。不贵是不贵，可因为是8位机，游戏的画面和音效也与不贵相称——平平淡淡而已。

倘要画面和音效提高一个等级，8位就要涨到16位。16位机有世嘉和超任两种，下面我们分别分析一下它们的情况。

世嘉的情况比较简单，主机可以按偏低的700元计，而世嘉游戏卡的价位范围比较宽，从八、九十元至300元都有，取150元为平均数。世嘉游戏卡当然也可以换卡，于是我们还是一卡起家，玩遍天下。换卡最低加钱标准仍为10元，但换高水平的好游戏卡10元是肯定不行的，平均一下，取30元为换卡的递增钱额，50款游戏要换49次，需1470元，再加上主机的700元、起家原始卡的150元，总投资额为2320元。2320元玩50款游戏，平均每款游戏的开支是46.4元。这个数值比8位机的单款游戏开支高出一倍有余。虽然高出一倍，却也不能算贵，因为16位机游戏素质普遍要比8位机游戏高出一大截，多花这些许钱财，绝对是物有所值的。

至于超任机的情况，则相对要复杂一些。超任主机有美版和日版的区别，价格上也有些差异，我们可以取1000元做为主机的投资。按照我们上面探讨的程序，接下来该分析游戏卡的投资了。这时我们就遇到了困难——要想在一家或许多家游戏专营店凑齐50款超任游戏卡，实际上是无法办到的。之所以出现这种情况，是因为性能价格比更好的磁碟机抢走了超任游戏卡的市场。事实上，只买超任主机用游戏卡玩游戏而不去买磁碟机的玩家在国内真的是很罕见的，因此，我们下面的计算可能就只具备一种理论上的参照意义了。超任主机

1000 元，超任游戏卡均为原装卡，较贵，平均以 200 元计，换卡递增钱额仍按平均 30 元计，换 49 次(还不知道哪个玩家有这种本事)共需 1470 元，加上主机和起家原始卡，共需投资 2670 元。这样，每款游戏需投入 53.4 元，比世嘉的平均每款游戏高出 7 元，高得并不多。因此，若市场上超任卡的数量真能与世嘉卡等量齐观的话，同为 16 位机的超任和世嘉的每款游戏投资量是相差不多的。

我们回到现实中来，分析一下超任磁碟机的投资情况。超任主机加一台 32M 磁碟机，现在最低价格大约为 3000 元，游戏拷碟每张磁碟为 2 元，一款游戏需一张碟至四张碟不等，平均以二张碟计，五十款游戏要拷 100 张碟，需 200 元。这样，在忽略玩家买几张空白碟投资的前提下，50 款游戏共需投资 3200 元，每款游戏平均 64 元。从计算结果看，平均每款游戏的投入比买超任卡的理论计算结果还要高，似乎不值。可实际上玩家的心理感受却不是这样的，因为超任磁碟游戏的数量远高于 50 款，若玩家玩了 100 款游戏，则每款游戏的投资就降到了 34 元，若玩到 200 款的游戏，每款游戏的投资会降到 19 元，比前面计算的 8 位机的平均投资数还低了。当然，8 位机的所玩游戏总量若增至 200 款，其平均投资数也会有所下降，但要是 200 个游戏都靠换卡而来，也太累了吧！而拷磁则相应简单不少，应当说，玩家投资于超任磁碟机是一个相当不错的选择。

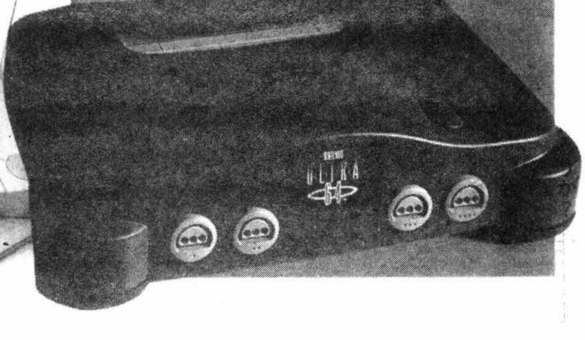
说超任的情况复杂，确实不假。除了磁碟机，超任还有光碟驱动器(俗称“光驱”)。目前一台超任光驱加 4 张光碟，价格在 2500 元左右，最低 2300 元可以搞到手。加上超任主机和磁碟机的 3000 元，玩家用 5300 元就可以把这套超任设备大全请回家去了。虽然 4 张光碟的游戏数量高达 1500 个，可为了便于参照比较，我们仍先计算一下 50 款游戏的每款游戏平均投资数。5300 元÷50＝106 元，每款游戏平均投资 106 元，看来很高。可实际上，玩家拥有的不是 50 款游戏，也不是 100 款游戏，而是天文数字的 1500 款游戏，这样，每款游戏的平均投资就降到了 5300 元÷1500＝3.53 元。而且，这 1500 款游戏都在玩家手边，一任玩家随意挑选。玩家再也不用顶风冒雨城南城北地去换卡了，也不用看着店主脸色低声下气地拷碟了。有经验的玩家都知道，换卡赶上合适的还容易一些，但总要花费额外的时间和精力去跑；而拷碟现在则越来越难，游戏店店主们都愿意做次世代的大生意，对拷碟这种费事利薄的雕虫小技越来越不屑做了，玩家只能在店里冷冷清清店主百无聊赖心平气顺的时候插空拷上几张碟。如此等等，在玩家把光驱搬回家之后，都不再是问题了。而且，从此之后，玩家的磁碟机只做游戏存档用，使用次数锐减，寿命大增，如此美事，何乐而不为呢！可是，要 5300 元啊！银子数量也真不少啊！当然，比起我们前面讲的几种情况，这银子是不少了，可要是比起我们下面要谈的，这点儿银子又算不了什么了。

游戏机升级到 32 位，已经一年有余。在国内市场上，经过这一年多的磨合期，32 位机价位已相对稳定。以价位分，32 位机基本上可以分为两类：一类是价格在



◀哇！这么多种游戏机，8 位的，16 位的，32 位的都有，超任、世嘉、Game Boy、Game Gear，还有次世代的 3DO、Play Station Sega Saturn、PC－FX，真让人眼花缭乱无从下手。

▼最新型的 64 位超级机上市之后，就更不知取谁舍谁了。



3500 元左右的世嘉土星、索尼 PS 以及 NEC 的 PC－FX；另一类是价格在 2800 元左右的 3DO。

我们先分析前一类，这类 32 位机的游戏光碟价格不菲，每张碟要 600～800 元，取 700 元为平均数。与 8 位机、16 位机的换卡一样，32 位机也可以换碟。一般说来，同水准的游戏互换，每张碟要加 80 元左右，要换高水准的游戏，有时要加到 200 元，平衡一下，取 100 元为换碟递增平均钱额。要玩 50 款游戏，换 49 次，需 4900 元，加上主机 3500 元和起家原始碟 700 元，总投资额为 9100 元，平均每款游戏需投资 182 元。当然，上面的计算是很粗略的，是在假设每款游戏占 1 张光碟的基准上计算的，可实际上，有不少游戏要占 2 张光碟，多的有占到 4 张光碟的，玩家要玩这样的游戏，以 1 张起家原始碟去换只加 100 元是不可能的，势必要出更多的血才行。因此说，平均每款游戏需投资 182 元是一个粗略的结果，说它是一个参考下限比较合适。

后一类的 3DO 不但主机相对便宜些，其游戏光碟的价格更比土星等的光碟便宜不少。3DO 一张游戏光碟贵的约为 80～100 元，最便宜的 55 元就可以买到，我们不妨取 70 元为平均价格。光碟既便宜，换碟自然也贵不到哪儿去，加 20 元换一张碟是顺理成章的事。换 49 次，玩 50 款游戏，耗资 980 元，再加上主机 2800 元及起家原始碟 70 元，总投资额为 3850 元，平均到每款游戏为 77 元。当然，这也是一个参考下限，可却是一个比前一类 32 位机低得多的参考下限。

同是 32 位机，每款游戏的平均投资会相差 100 余元，游戏光碟价格的不同自然起到很大作用，可主机的差异也不能忽略。比起世嘉土星等款机型，3DO 机处理速度等硬体指标相对差些，在玩家心目中造成 3DO 相对"软"些的印象。其实，印象归印象，平心而论，3DO 一样有许多精品游戏。而且，3DO 为改善自己的硬体指标，即将推出 M2 适配提升器，搭载 M2 后的 3DO，将大大提高演算处理速度，从而能适合于更高水准的游戏软件。从这种角度看，如果玩家的银子还没到多得硌腰的地步，在 32 位机里选择 3DO 倒是一个较为经济又可能有发展前途的选择。

至此，我们已经把 8 位机至 32 位机的主流机型通通做了一遍每款游戏平均投资额的分析，这一系列分析，是在把复杂的现实予以理想化的前提下进行的。比如说，无论是换卡还是换碟，如果玩家与店主没有特殊交情的话，没有一个玩家能确保每次都能把手里的卡或碟换出去，换回自己打算玩的下一个游戏。这种例子太多了，不用说曾风靡全国的 8 位机的"魂斗罗"是"臭卡"，到哪儿换都没有人要，就是去年年底叱咤风云的世嘉土星"VR 战士"，仅一年时间，就快沦落成"臭碟"了，指望用"VR 战士"去换张新碟，不是随便进个游戏专营店就能成功的。此外，玩家难道就真是手中永远只有一只游戏卡或一张游戏碟？就没有特别精彩的游戏，使得玩家在打穿之后也产生了依依不舍的感情，从此藏娇于金屋？不用问，一定会有的。有也无妨，玩家无非就是多甩出些银子罢了。再者，有的玩家朋友会说，把 8 位机、16 位机、32 位机都同样作出每款游戏平均投资额，放在一起来比较，似乎不妥，因为它们的性能和效果都是不同的，8 位机自然开支少，32 位机自然开支大。对，说得非常对，我们前面已经讲过了，我们的一系列分析，是在把复杂条件理想化的前提下进行的，其结果，只具备相互比较的参考价值，不具备绝对意义上的准确。在机型这个问题上也一样，玩家朋友们应该首先想到需要什么样的性能，要达到何种效果，然后再考虑投资于这个档次的何种机型最为合算，若经济上能负担最好，负担不了就只能在性能和效果上退而求其次了。玩家朋友若不能综合考虑而只是机械地以最低投资为最佳投资，那投资对象非 8 位机莫属了，我们的分析也就失去意义了。

最后，顺便说一句，我们的一系列分析中，也有一项是非理想化的，是实实在在硬碰硬的，那就是超任光驱那一项。现在你只要拍出 5300 元，就能把 1500 个 16 位游戏搬回家去，每款游戏的投资就是铁定的 3 元余钱了，再不会受上面所提到的任何因素的影响了。5300 元，也真是一笔投资呢，可是反过来再想想，如果日本的玩家要拥有这 1500 个游戏，他就要买 1500 个游戏卡（日本是没有磁碟机光驱卖的），在日本每个超任卡平均 10000 日元，哇！1500 个游戏就是 1500 万日元，简直是不可想像的数字，要有亿万日元身家的人才敢问津啊！可是，咱们这里的玩家，居然只用区区 5000 余元就把这事给办了，真可谓拨四两而动千斤的超高效率了。怎么样？这 5000 余元要是花费得很有效率的话，似乎也就不觉得价格高昂了。

事情往往是这样，立足的基点不同，视角不同，结论也就见仁见智，大相径庭。既如此，我们也就只能把上面粗浅的分析归纳成简明的表格奉献给玩家，至于孰优孰劣、取谁舍谁，当然还要玩家朋友自做道理自行定夺了。表中价格均以人民币元为单位。

机型		主机价格	起家原始卡(碟)价格	换卡(碟)递增价	总投资额	每款游戏平均价
8位红白机		80	60	20	1120	22.4(50款)
16位	世嘉	700	150	30	2320	46.4(50款)
	超任	1000	200	30	2670	53.4(50款)
	超任＋磁碟机	3000		2	3200	64 (50款)
				2	3400	34(100款)
				2	3800	19(200款)
	超任＋磁碟机＋光驱	5300			5300	106(50款)
					5300	3.53(1500款)
32位	土星 PS PC－FX	3500	700	100	9100	182(50款)
	3DO	2800	70	20	3850	77(50款)

黑桃2——明星争霸战

机种:SEGA | 类型:TBG | 厂商:光泰资讯 | 出品:1995

文/悟空

《大老二》是1995年下半年新上市的一款桌上类游戏，虽然算不上什么名作，但由于TV GAME中这类扑克牌游戏很少，所以也还是属于值得一玩的游戏之列。

游戏背景

主人公是一位关心国家大事的小人物，某一天正喝着早茶，悠闲地看着报纸，突然发现一个醒目的头条标题“世纪黑桃2争霸战即将展开”，眼睛顿时一亮，仔细浏览下去，原来是世界各地的明星们将济济一堂为慈善事业募捐，赢得最后胜利者不仅会被授予明星的称号，而且还能赢得巨额奖金，真是令人兴奋的头条新闻。主人公也动了心，虽然口袋里只有500块钱，且不会什么技巧，但巨额奖金呵……，反正最多只输掉500块参赛费，主人公满怀信心地向赛场走去。

操作方法

游戏按键有基本的设定：

方向键:游标移动/指定牌张

A键:选定牌张

B键:出牌

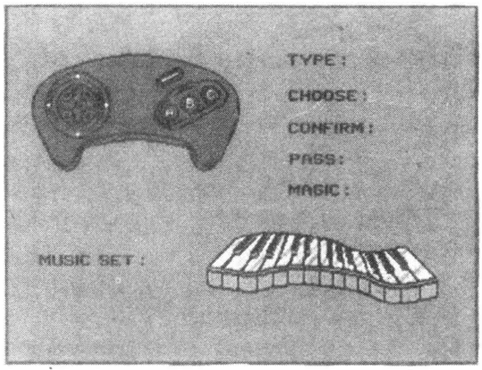
C键:PASS

START键:呼叫/关闭秘技选单/游戏开始

当然玩家若不太适应这样的操作设定，那么可以在标题画面中选OPTION选项，里面能够改变操作键功能和背景音乐。



▲让人浮想联翩的头版头条



▲在这画面可以设置各种操作

牌戏规则

本牌戏一般由四个人同时玩，按顺序发牌，一副扑克牌去掉大小王共52张，每人可分得13张。游戏开始后，每人依照手牌的牌型及相关的规则出牌，最快将13张手牌打光的人将成为这一局的优胜者。

一局牌开始先由拥有出牌权的庄家出牌，庄家的设定由规则选项中的设定而决定，玩家可在规则选单中选择自己希望的庄家设定方式。出牌的顺序为逆时针方式，当庄家出牌后，下一家才可以出牌，且跟出的牌型必须同庄家是同种的牌型，而且比庄家要大，比如庄家出三张J，那么下手若出牌，也得是三张同样的牌面且要比J大，其它的牌型均同理。至于牌型的大小可由游戏初始的〈牌类规则定义〉中的设定和〈规则选项〉中的设定决定。这样轮流出牌，直到某一家的牌再也没有人去压，这一轮出牌方结束，结束这轮出牌的选手可继续出牌，这时出什么牌由该选手自行选择。当任一家出牌之后，后面三家均PASS，出牌的一家便会拥有牌局中的出牌权，庄家仅仅是牌戏第一轮牌的发起者，以后便没有了出牌的特权。

PASS是放弃出牌权的意思，其实PASS有两种情况，一种是手牌中实在没有可盖过当前牌的手牌；另一

种是出于某种原因不愿将手牌中可盖过当前牌的牌打出，不外乎不想把手牌拆散或想在以后控制住局面等原因。

下面对游戏的原始规则设定做一简要叙述：

1. 花色大小：黑桃＞红心＞方块＞梅花

2. 牌面大小：2＞A＞K＞Q＞J＞10＞9＞8＞7＞6＞5＞4＞3

3. 牌型大小：

牌型名称	牌型介绍
同花顺	此牌型指五张牌不仅是顺子，而且还是同花，这类牌型的比较是先比顺子的大小，若相同再比花色大小。
四条加一	这也是一种五张牌的牌型，四张一样大小的牌再根据自己需要任意再加一张别的牌，其大小的比较全看四条的点数大小。
葫芦	这又是一种五张牌的牌型，由一组三条再加一对组成，大小比较也只看三条的点数大小，另外的一对无限制也无作用。
顺子	意指五张连续的牌型，大小的比较为先比五张牌中最大一张牌的点数大小，如果点数一样就再比花色的大小。注意(A.2.3.4.5)这样的组合大小要靠〈规则选项〉去设定。
三条	三张点数相同大小的牌，当然不会出现同点数比较之情况，比较只会比点数的大小。
一对	两张点数相同大小的牌，大小比较先比点数大小。这时会出现两家各出两张同点牌的情况，要靠花色比较去确认大小，只要你两张牌中有黑桃，就可以盖过另两张牌。
单张	也就是一张牌，那么你的牌只要在同点数牌中花色较大就能盖过对手，当然点数比对手大就更没有问题了。

游戏进行

游戏的最初要求从8位可选角色中选定一位作主角，不同的角色的完结画面也不相同。8位主角有6男2女，若是女玩家恐怕选择面就小多了。

选定主角后要选定〈规则选项〉，〈规则选项〉中总共可以设定5种规矩。

1. 发牌权：前局胜者先出／梅花3先出，也就是所谓庄家设定。



▲这就是规则选项

2. A.2.3.4.5：最小的顺／第2大的顺

3. 四条加一：可盖所有5张／可盖任何牌

4. 同花顺：可盖所有5张／可盖任何牌

5. 每张牌以××分计算，每张牌的计分方法，依关数不同可设定的种类有5／20／50／100／500／1000／2000……

注意：第3和第4的意思是你可以选择每一关中以四条加一为最大或是以同花顺为最大，设定的最大牌型应选可盖任何牌。

选定好〈规则选项〉后，你可能会惊奇地发现本游戏还可选择更换牌背面的花色，共有10种花色可选，你可选择一种你最喜欢的花色作为牌的背面。

一切都选好了，就可以开始玩了。游戏共分台湾省、香港地区、日本、韩国、夏威夷和纽约等七大关，每一关都可以重新去设定规则和牌背面花色，并在每局的计分表上显示出通往下一关你必须挣到的分数供你参考。

剩下的就是靠你自己的智慧了。不，还有最重要的一点忘了说了，本游戏设定了秘技！打牌还有秘技？不知道，反正本游戏中是有秘技的。当你穷途末路地连抓臭牌或无法战胜对手而挣得过关分数时，还是想一想投机取巧的秘技吧！



▲第4关的富士山风光

秘技说明

只要你手头的分数足够时就可以购买秘技，而且秘技的价格会随行就市，关不同价格也不同，玩家尽可选择购买，不过一定要慎重，不可胡乱购买，因为买得没分了，每张牌的计费会降低，再想过关就大费周折了。

秘技共分两大类 11 种：

1. 牌戏前使用秘技
2. 牌戏中使用秘技

下面就是秘技表：

秘技符号	类别	秘技用途
换一張	1	可以挑选一张你看着不顺眼的牌与对手交换。
换多張	1	可以挑选多张你看着不顺眼的牌与对手交换。
换整副	1	可以与另外一位选手换整把牌，但无法预知是否值得。
挑牌	1	兼具透视眼和换整副牌的功能，看四家牌并挑一把。
重發牌	1	重新发牌，当然这是一种要赖的技术。
透視眼	1	可以看到另三家的牌，俗称明着玩就是这个意思。
雙倍分	2	指定此局计分时以双倍计算，大概牌不错吧。
參倍分	2	指定此局计分时以三倍计算，眼看要赢时使用。
消牌	2	可选择一张牌消去，不知连使 13 次会是什么结果？
催眠	2	令对手不出牌一次，但对出牌者这一手可就无效了。
迴轉	2	回到上一轮次出牌的状况，实际上不允许的悔牌。



▲开始出牌前就可以使用秘技

游戏评价

该游戏玩法源于南方的“锄大 D”．而北京地区流行的“跑得快”与之有异曲同工之妙，总的来说属较轻松娱乐型的游戏，一部平凡之作等待你去发掘其中的不平凡之处。

注意事项

1. 不要手里有牌可压就一定压，要注意能否控制住牌局的发展。

2. 每位选手都有一定的特征，注意在对战时揣摩对手，以克敌制胜。

3. 不要把过多的分用来买秘技卡片，如果剩的分太少的话，每关的开始处需要你决定每张牌价值时，你的选择余地就变小了，反倒不如去提高牌技，把每张牌的价格抬得高高的，这样几局牌赢下来，你的分数就变多了。

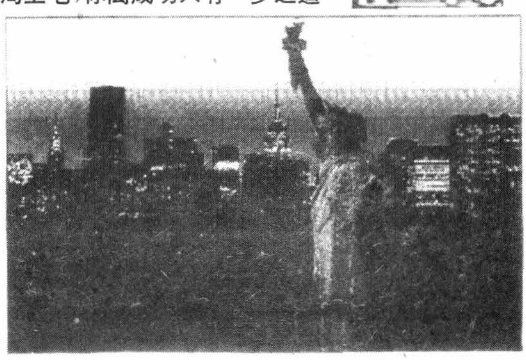
4. 游戏有一项亲切的设计就是每位选手的图片右下角都标有一个数字，这代表了这位选手剩牌张数，供你审时度势。

5. 手里有四条加一或同花顺等重磅炸弹的时候更要慎重，争取打垮一两家对手。



◀注意右下角

▼好不容易过关斩将地来到最后一关——纽约。把精力放在牌局上吧，你离成功只有一步之遥





马可足球

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

机种	SEGA	容量	16M
类型	ACT	出品	DOMARK

文／三郎

故事背景

善良的彭上校，在寒冷的圣诞前夕，正在自己的工厂里为圣诞老人制作大量的玩具，准备将它们送给全世界的小朋友们。每个人都认为彭上校是出于非常高尚的动机来做这件善事的。

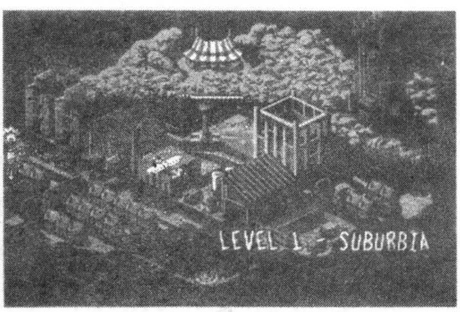
实际上呢？这完完全全彻头彻尾是一个大阴谋，原来这些玩具能将人类的思维改变，成为彭上校支配的奴隶，彭上校的这个玩具工厂计划的核心就是控制全世界。

这位邪恶天才彭上校是一位业余科学家，他费尽心机地制造了一种有机反应液体，只要触碰到这种液体，人类就会变成怪物，上校的第一步就是将这种奇妙的液体倒进下水道，让居住其中的老鼠和蝙蝠改变了形体，成为听从自己指挥的怪物，再进行下一步的罪恶计划。

这一切是怎样将小马可卷进来的呢？

年幼的小马可身边总带着一个足球，这天正在公园里踢球的时候，不慎将地上的一个瓶子打破了，绿色粘稠状的有机反应液淌了出来，正巧有一只老鼠窜过来。令人恐怖的事情发生了：全身附着绿色粘液的老鼠，突然又长出了一个头，并且咆哮起来……小马可惊呆之后，拔腿就跑，一边跑一边想："虽然我的自然常识很少，但也知道这种奇怪的变化决不是自然界正常的变化！"

他踢着足球跑着去报警，一路上也在思考这件怪事的来龙去脉。



▲这就是小马可居住的城镇

游戏进行

事实上，《马可足球》不是一个体育形式的足球游戏，虽然名字和足球有关，但是小马可的足球只是一种攻击手段而已，与手枪没什么区别，这种类型的游戏还有几款，像SEGA和FC上的《弹平躲避球》就是其中的一款。

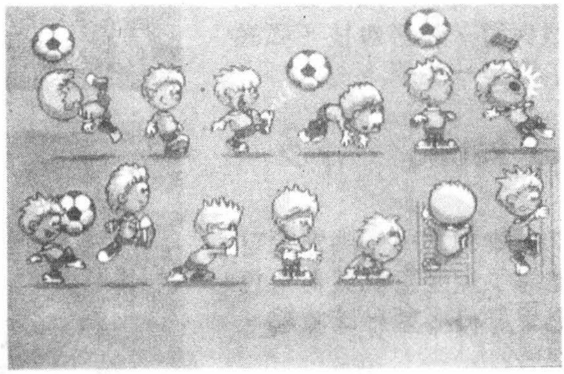
既然如此，何必非要将一只足球当作攻击武器呢？实际上这也正是设计者的独到之处，由于每一种攻击武器一般只有一种特点，那么如果想让游戏主角拥有各种绝技就意味着要去设计多种武器，包括形状、取得方法、武器特点和行走轨迹、威力大小等等，也是颇费心思的一件事，现在好了，以一只足球去代替这些武器，由于足球有各种不同的踢法，那么实际上也具有上述种种不同的武器特点。除此之外，还增加了游戏的趣味性，把一个单纯的动作游戏变成了一个带有体育色彩的游戏，这样才能吸引更多的玩家。

马可身上带的足球还不是一个普通的足球，它是带有一定魔力的，只要马可一呼唤，它就会随叫随到，听从主人的吩咐，明眼人一看即知，这只魔球还不仅仅是武器，而且连魔法也包括其中，马可利用它去收拾敌人已经是绰绰有余了。另外，利用踢球技术将街上的垃圾从人行道踢到垃圾筒中还能获得奖分，画面上看是很有趣的。我想，拿给绿色和平组织的人去玩，一定会大受赞扬的。

游戏的展开完全在马可居住的城镇上，当然彭上校也住在这个镇上。整个城镇被分成六个部分区域，马可要闯过这六个区域，最终到达邪恶的源头——玩具工场，进入上校的实验室去阻止有机反应液的生产。注意每个区域都由多个版面构成，敌人也会源源不断地涌

来，敌人包括各种怪物，上校手下的工厂工人，还有一些闻所未闻、见所未见的肮脏生物，他们都不喜欢小孩子在自己控制的地带里踢球，所以会全力阻止小马可前进。

而小马可呢，一边熟悉脚下足球的各种踢法，一边奋勇前进，用足球将各种阻挡的敌人消灭掉。



▲设计师为小马可设计了 250 多种形象

游戏的创作组

这个游戏是美国版世嘉游戏，其设计者都是美国人，我的印象中，美版游戏擅长动作类、卡通类的游戏创作。

这个游戏的程序编写员和总体设计者是三个人，他们分别是 JOLYON · MYERS, WARREN · MILLS 和 MICHAEL · CARR, 自称为卡通大师，可见他们的卡通绘画功力，最初的素描草稿都是他们精心设计并亲手绘制的，原稿弥漫着一种幽默气息。

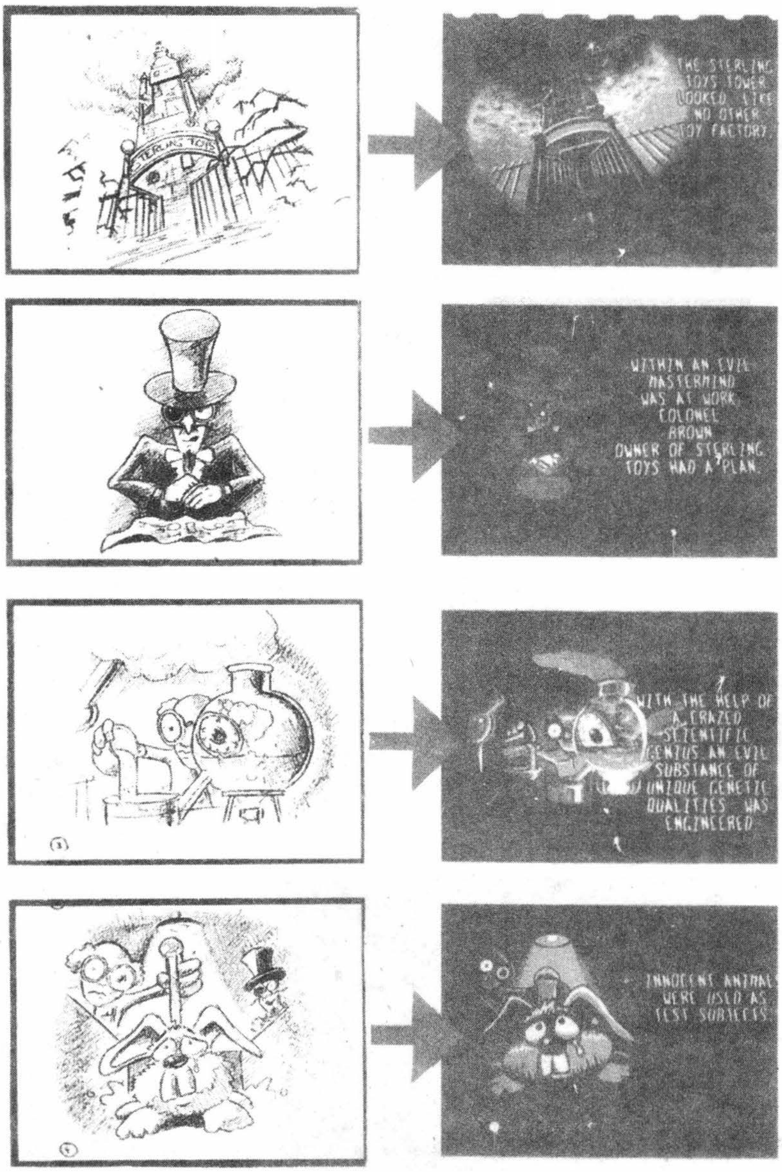
JOLYON · MYERS 学过绘画，他为马可塑造了超过 250 个不同的造型，的确花费了不少精力，他的素描草稿经过 AMIGA 2000 电脑的 DELUXE PAINT Ⅳ 转变为电脑图像，其画面的精细令人叹为观止，十足一部卡通片的架势。

而另外两人也非俗手，他们曾制作过《詹姆斯邦德》等游戏，功力也属非浅之辈。

这个游戏的构思早在 1992 年就开始了，后来原来的构思者 DOMARK 公司的 MARK · STRACHAN 由于定不下游戏名称把原创就搁置了，拖延了两年多的时间游戏才最终完成，比《足球小将 Ⅱ》的制作时间还要长。

游戏还有一些隐藏版面，另外，音响的制作者也是大师级水平，所以整个游戏的素质是较高的，绝对是动作游戏中的佳作。

▼经过 AMIGA2000 电脑改造后的画面



灵幻道士



SUPER MAGICAN

机种	SEGA
类型	ACT
厂商	CAMTEC
容量	12M

文□无道

《灵幻道士 SUPER MAGICAN》是1995年出现的一款动作游戏，其操作的灵活、画面的精美在动作游戏中可算是一流的。

笔者以前玩过FC的《灵幻道士》系列的一代和二代，一代有些RPG的味道，而二代就纯为横卷轴ACT游戏，此次见到世嘉机上推出的系列第三代，风格又为之一变，令笔者耳目一新。

游戏进行

首先在标题画面会有三个选项：

START

OPTIPN

PASSWORD

(1)按START键游戏开始。

(2)进入OPTION选项，可以进行一些功能设定，包括主角人数、各键功能、音乐选曲等操作。

(3)进入PASSWORD画面要用十字键改变和认定密码，按START键确认。

游戏的画面为斜鸟瞰式，游戏共有4大关，每一大关由4小关和一首脑关构成，所以总共是20小关。

游戏的任务是除了首脑关外，主角要将所有游戏设定的人质救出(不包括死了的人质)。完成任务后，也就是救出最后一个人质后，通往下一关的门户就会开启，主角进入就算过关。但要是没有完成任务就将3条生命死光或者是有些只设定了一位人质的关，救到人质之前人质已经被敌人杀死，游戏即以失败告终。

操作说明

最初的基本设定是：

START:游戏开始／确认密码／暂停

十字键:主角移动

A键:使用魔法

B键:使用武器

C键:开启视窗

当然玩家可在OPTION中自行设定各键的功能操作。

宝物·武器·魔法

游戏的基本配置：

生命3条，每条生命拥有10滴血

护身符150张

仙桃1颗

在游戏过程中可以取得的物品

馒头:＋100分

什锦面:＋100分

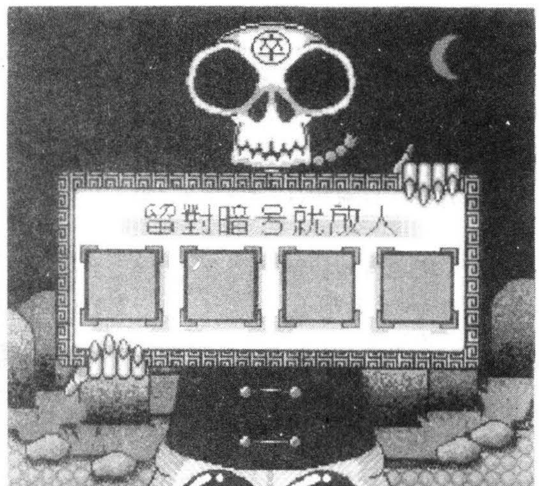
煎鱼:＋200分

糖葫芦:＋200分

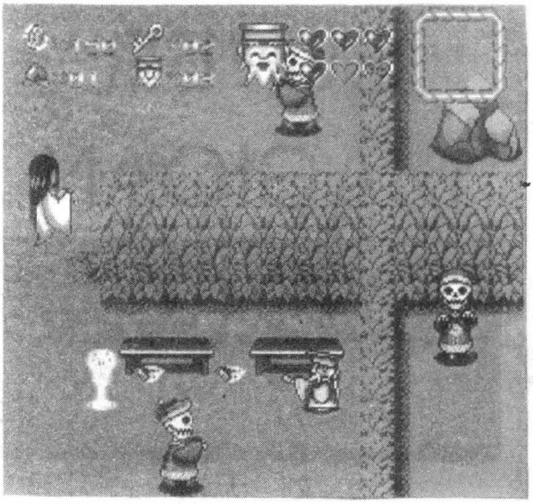
酒:＋500分

饭桶:＋500分

鸡脚:＋500分



▲密码的设计很别致



◀游戏中的场景之一

仙桃：使用时可使主角＋1UP

护身符：＋150次／吃一个

炸弹：＋20次／吃一个

筋斗云：主角速度加快

万能钥匙：开启一般门锁

武林秘技：变身呈无敌状态

太极魔球：打破背景事物

选择武器及魔法的方法是：

(1)按START暂停

(2)十字键的左右选择武器操作或魔法操作

(3)十字键的上下选择各种武器或魔法

注意护身符的用途，游戏开始时主角有150张，以后每吃一个护身符就增加150张，它的作用是限制武器和魔法的使用，每使1次其它宝物，护身符的数目就相应减少。

人物说明

若智将军：生性风趣大智若愚，是士兵心目中的理想长官。

无心大师：是和尚却无心念经，一打坐就瞌睡。

读书虫：呆板冷酷，终日手不释卷。

音痴：整日与音乐为伍，一代天才乐师，长着一对斗鸡眼。

无辜百姓：忠厚善良、勤俭能干，总是背着一对水桶走来走去。

芷男：路见不平拔刀相助常放在嘴上，从小习武，聪明伶俐。

还有各种怪物出场：

毛毛虫：吸死人灵气，出现于湿地和草地。

变种蜗牛：雨天的树上爬满了毛毛虫似的东西。

江洋大盗：十足的独眼龙强盗。

神乌鸦：成群出现，预示不祥。

豆豆蜘蛛：行动速度极快，一旦见人就穷追不舍紧随其后。

穷鬼：著名的僵尸形象。

无脸鬼：含怨死去的女鬼，常突然出现于身边。

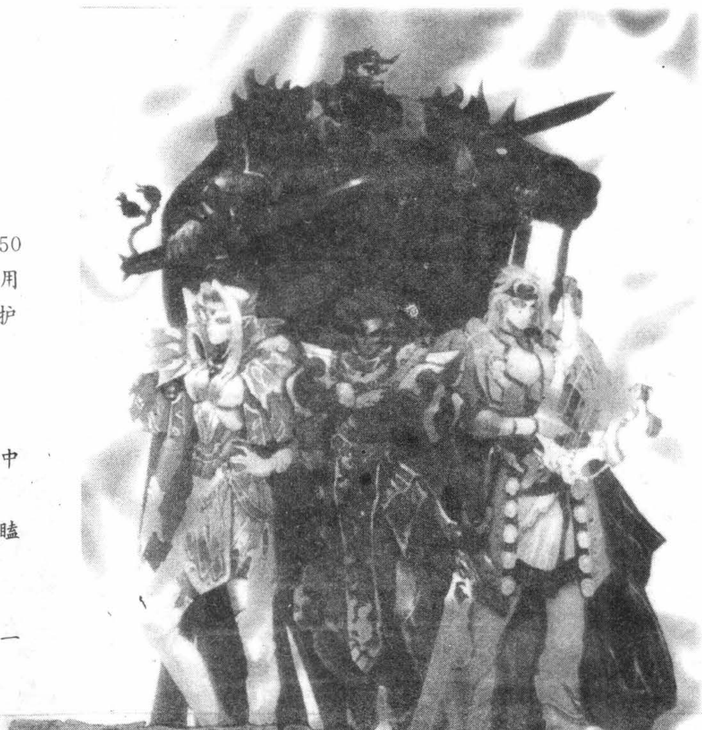
捣蛋鬼：僵尸的一种，最喜捉弄人。

游戏评价

总的来说感觉还不错，鸟瞰式的设计不同以往，画面也比较细致，宝物的使用也很灵便。不足之处是画面的颜色多半为绿色略显单调。

此游戏总的感觉要比FC上的系列作品强多了，主要体现在动作的流畅和多变的音乐方面。此游戏每版的任务都是救人质，虽显得有些单调，但颇能满足男子汉的英雄扶危济困的心理。玩起来令人豪气倍增。

▼演示画面中的战士们威风十足





英 雄 传 说 II

机种 SEGA | 类型 RPG | 制作 SEGA | 出品 1995年 | 文／HERO

1995年底，一款最新的世嘉RPG大作悄然来临，摆上了各个游戏店的柜台，引来好评如潮，购者如云，这就是SEGA本公司制作的大容量RPG游戏《英雄传说》。

虽然也属于传统RPG游戏的范畴，但该游戏又有一些新汁新味，除了画面精美外，包含于整个游戏过程中的オート(自动)设计给人一种耳目一新的体会，不失为一种新的尝试。

游戏背景

很久很久以前，在英雄们活跃的年代，大恶魔阿古柯奇亚被英雄们打倒了，依萨尔巴萨大陆再次恢复和平，人们安居乐业，丰衣足食，过上了富足的生活。

又过了许多年……

这片大陆上发生了一件大事，那就是夫阿林王国的王子娶了诺尔达依斯王国的公主。不久，王子的父亲去世，萨利奥思王子继位，当上了夫阿林王国的君主，于是王子偕妻子塔依娜从诺尔达依斯王国出发回国，沿途受到了古老大陆上各国民众的祝福。

君王和王后一直期待有一个儿子，经过神的祝福，几年之后，两个人的爱情终于结下了果实，一个新生儿诞生了，“是个男孩！”萨利奥斯国王惊喜万分，他决定给他起名叫阿多拉斯。王子长得很快，一头金色的长发，一双明亮的蓝眼睛，国王夫妇二人十分喜爱这个孩子，请来教师让王子习文学武。人们都说：“他一定是神的儿子！”王子长成了一个英俊青年，他知书达礼，体恤下人，与人民处得很好，所以全国人民都把王子当成自己的孩子一样爱护。

但是不久……

王子阿多拉斯迎来了他16岁的生日，王国的人民把这一天当成一个盛大的节日，男女老少一齐来到街上，王子也准备和自己的臣民们共渡佳节。

突然……

山崩地裂，大地在强烈的动摇之中，一场前所未有的大地震来临，王国人民世代建造起的建筑相继倒塌，火灾和瘟疫接踵而来，这一天成为历史上最阴暗的一天。

终于，地震结束了，面对着一片废墟，王族和下民们不知所措，从其它王国来的逃难难民们口中，王子知道这一场大地震不局限于自己的领土之上，整个依萨尔巴萨大陆上谁也没有逃脱厄运。

这究竟是怎么一回事呢？

王子在思考，万年来和平的土地上一定有什么阴谋在实施，这场灾难算是结束了，但以后呢？事情肯定不是这么简单。

英俊勇武的王子的心一直平静不下来，他请求父王让他去世界各地走一走，查访事情的真相。老国王膝下只有这一个爱子，王后也很为自己的孩子担心。但王子决心已下，毅然告辞了慈爱的双亲，决心凭自己的双手和头脚让世界恢复昔日的和平。

于是，他拿起一把宝剑，出发了……

人物介绍

アトラス：阿多拉斯，夫阿林王国的王子，受过各种良好的教育，英勇过人，是颇具领导天才的年轻勇士，游戏的第一主角。

ラソドー：兰托，出身于瓦林克王国的一个巫术师家庭，身浸魔法术数多年，本人的身体也很强壮，生性好强，是瓦林克王国中最健美的男子，很受年轻姑娘们的青睐。

フローラ：布罗拉，拉塔拉王国最有名的淑女，家教很好，为人善良，有一天晚上梦见了女神芙莱阿，于是开始旅行世界，找寻女神的踪迹，在世界各地学习了不少巫术。

ミンデイ：金塔依，游戏中的神秘人物，没有人知道他来自哪里，他的身世是个谜，他似乎也不愿意见人，脸

上整天带着面具，据说他在这次地震中丧失了记忆。

セハオス：萨利奥思，阿多拉斯之父，夫阿林王国君主，据说祖先就是打倒破坏神阿古柯奇亚的英雄之一。

デイーナ：塔依娜，阿多拉斯之母，出身于诺尔达依斯王族，劝说儿子不要去冒险，但最后还是含泪送王子上路。

エリオン：艾利奥，拉塔拉王国的国王，是位勇士。

ヴイル：古依耳，世界闻名的大盗贼之后代，据说这个第三代的头领本领高强，出神入化，拯救世界行动中的一员。

ンニア：索克娅，艾利奥的妻子，拉塔拉王国的王后，年轻时也是一名战士，她会给勇士们很大的帮助。

ロー：罗依，是个不太重要的角色，一度曾加入英雄们的队伍，他是个旅行家，后来因故退出队伍，不知所终。

基本操作方法

十字键：人物移动／指令选择
START 键：暂停／解除暂停
B 键：进入指令窗／恢复
C 键：指令确认／信息进行
Y 键：进入状态表
A 键＋左键：状态表的表示替换
Z 键／A 键＋下键：进入辅助指令

开始游戏

标题画面有两个选项：
はじめから
つづきから

はじめから：从头开始游戏，演示画面结束后英雄们的冒险正式开始，最初主角出现在萨斯亚岛的小村里。

つづきから：从记录开始游戏，共有 3 条记录，用上下键选择，C 键确认，下方还有一个はじめから选项，也可以从这里重新开始游戏。

在地图画面中，也就是在城镇和田野中，可以选择主指令和辅助指令，进行与其它人物的对话、购物、状态显示，使用咒文等操作。

指令说明

1. 主指令：

(1) 咒文：选择恢复系、解救系、移动系的咒文对队伍成员使用。可以使用的咒文为白色，MP 不足不能使用的咒文用黄色表示。

(2) 使う：使用身上现有的宝物，可以使用的宝物为白色，不能使用的宝物用红色表示，还可以转交给他人。

(3) 装备：进行武器和防具的更换，当得到新的武器和防具时一定要装备在身上，装备后的效果如何也有显示，可以装备的用白色表示，不能装备的用红色表示。

(4) 舍てる：在这里能丢弃一些不用的东西来减轻行李，能丢弃的用白色表示，有些不能丢弃的宝物，如对游戏进行还有用处就用红色表示。

(5) 强さ：各人的装备后的强度表示，共有 7 种指数见表：

指数名称	表示对象
强さ	影响攻击力和 HP 的增值度
かしこさ	咒文的使用能力
すばやさ	敏捷度，影响攻击次数
运のよさ	影响回避能力和必杀一击
攻击力	强さ＋武器的攻击力
防御力	甲的防御＋盾的防御
咒文能力	直接影响咒文的效果

(6) その他：其它的一些指令，主要是对游戏的一般


▶肩负道义的古代英雄们

设定。

〔SAVE〕:存进度

〔LOAD〕:取进度

〔システム〕:游戏中各种设定。

(オート)移动:人物的自动移动,可以躲开障碍物。

(レベルアップ):与水平提高有关

(EP表示):经验值的表示方法,若为EP表示经验值总数,若为アト则表示升级的必要经验值量。

(BGM):音乐开关

(移动速度):主角移动快慢。

(メッセージ速度):信息表示速度

(ステータス表示):变更状态表示方法

(ウインドウ色):可以改变游戏中各种指数的颜色,你可以任意选择。

〔战斗设定〕

(オートバトル):自动战斗开关。

(オート回复):自动回复开关。

(战いの咒文):自动战斗咒文。

(回复の咒文):自动回复咒文。

(回复の宝物):自动回复宝物。

(全员の设定):全员和个别成员设定。

说明:若将头两项选ON,则战斗时会自动进行,这时还需设定三至五项,更具体地指挥战斗。头两项单设一项时,相应还有些不同。最后一项(全员的设定)表示选择所有人都自动战斗还是你指定的人物自动战斗。

〔削除〕:删除1条记录。

(7)リーダー:在地图画面上决定队伍的组成,可以选择人物加入或离开队伍,当然阿多拉斯不在其列。

调用方法:(地图)画面中按B键
主指令中的操作方法:
方向键上下:选择指令/设定项目 C键:决定指令/变更设定 B键:取消前一个指令

2.辅助指令:

(1)ステータス:状态表示方法,同主指令(6)その他中的同名指令。

(2)SAVE:存进度,同主指令(6)中同名指令。

(3)LOAD:取进度,同主指令(6)中同名指令。

(4)ワプ:在有宝物"ワプ的翼"时可以选择飞到别的城镇。

(5)ヨミユア:在有宝物"ヨミユア的目"和"ヨミユア的镜"时可选择按方向键看到队伍四周的景物和场所,按B键回到队伍所在画面。

调用方法:地图画面中按2键,A键+下键
辅助指令中的操作方法:
方向键:选择指令/设定项目/看景物 C键:决定指令/变更设定 B键:取消前一个指令/关景物画面

3.战斗指令

(1)战ラ:用装备的武器进行攻击。

(2)咒文:使用咒文。

(3)使ラ:持有宝物的使用。

(4)武器:即时地更换合用武器。

(5)守卫:体力不足时选择防守可使受伤害程度大



大减小。

(6)强さ:看看装备中武器和防具的指数。

(7)オート:临时设定战斗模式,在这里可以选择自动战斗。

(8)逃げる:逃之夭夭。

△战斗中人物的8种状态,会有字样出现在人物资料表里,要留心观看以采取相应对策。

/:正常状态

守:处于防守状态

跳:咒文躲避状态

毒:中毒状态,要尽早治疗

眠:催眠状态,无法出手

乱:头脑混乱状态,不分敌我。

默:沉默状态,不能念咒文。

气绝:HP 为零时会死亡

△自动战斗模式:选择战斗设定后,将其中的(オートバトル)和(オート回复)设成ON 即为自动战斗形式。战斗中若想解除这种状态必须按住B键。

△战斗之后若胜利会得到经验值,到一定程度人物会升级。你可以用主指令中〔システム〕中的(レベルアップ)设定数值,这些数值代表人物的属性,选择培养什么样的人物类型,是HP 高还是咒文能力高等等,这种设定后再升级时会按你的设定使人物向不同方向发展。

一般战斗指令的操作方法:
十字键:指令的选择/攻击对象的选择 C 键:指令的决定/攻击对象的决定 B 键:指令的取消
自动战斗模式的操作方法:
十字键上:用装备的武器攻击敌人 十字键下:放弃战斗逃跳 十字键左:使用持有宝物 十字键右:进行自动回复

宝物说明

一般宝物共有16种,另外还有一些使游戏进行下去的特殊宝物,这里只介绍一般宝物:

名称	价格(G)	使用效果
切符	100	船票,可在港口乘船
ワプの翼	/	瞬间飞到城镇
ヨシユア的目	10	现在所到达地区的地图
たいまつ	5	小范围内的蜡烛
ランプ	200	长时间照明
バクヤク	/	将敌人爆炸成碎片
眠リタク	/	甘草香使敌人睡眠
レスの叶	50	HP 小回复
回复キノコ	500	HP 大回复
キノコの王样	/	HP 全回复
レストナキノコ	3000	HP 全员一定程度回复
毒消し草	5	解毒的草药
气付けぐすり	50	拯救生命
ビスのキノコ	/	一人 MP 回复
ビスナの实	1000	全员 MP 全回复
エリクサー	/	拯救生命且 HP 全满

注意:有些一般宝物是不能买到的,用一个就少一个。

咒文说明

咒文名称	类别	咒文效果
フラム	攻击	施放火玉,攻击一敌
ヘグナ	攻击	对全体敌人施加魔法
ヒユール	攻击	施放冰箭,攻击一敌
オビス	攻击	令敌人顿时气绝
ブアゾ	攻击	用毒药攻击敌人
サクタス	攻击	夺取敌人HP 给自己
ダナム	辅助	使敌人防守力下降
ヘベタル	辅助	使敌人敏捷度下降
バベビア	辅助	使敌人混乱自相残杀
ホー	辅助	使敌人睡眠无法出手
イソバス	辅助	使我方攻击力上升
セラ	辅助	使我方敏捷度上升
サイレス	辅助	封住敌人的咒语
エソト	辅助	使我方咒文效果加强
ストール	辅助	使一敌人咒文效果下降
テユート	守备	我方防御力上升
シレソト	守备	使敌人使不出咒文
リバーク	守备	反弹敌人的咒文
レス	治疗	我方 HP 回复
レジナ	治疗	我方中毒人员被解救
リーフ	治疗	拯救我方气绝人员生命

完结画面



JOJO之奇妙冒险

完全攻略

文 庄哥

曾经在日本、香港大受欢迎的冒险主义的漫画《JOJO大冒险》终于在超任推出作品了，此作品属于RPG类型，因此十分地忠于原作，很好地保留了原作的精华，喜欢JOJO的朋友以及RPG的玩家们可一定要玩玩哟！

故事一开始，主人公承太郎是在自己的家中，离开自己房间后会分别遇到承太郎的外祖父祖斯达（ジヨースター）和友人阿布多鲁（アブドウル），与他们交谈后方可离开，记住，在走之前要在其他房间调查一下，会得到一些有用的道具噢……

走出屋子，在第一条走廊的右端是厨房，在厨房中可见到承太郎之母，与之交谈获得情报，另外，在厨房内亦可得到一些补充HP的道具，对于初期的战斗，是十分有用的——亦可谓是RPG游戏的典型设计。在第二条走廊右方会再次遇到祖斯达两人，然后便可离家去上学了。

承太郎离开家后，正兴冲冲地往右走前往学校，突然途中遇到两名女同学，正想搭讪，忽然听到她们的惨叫声，原来她们受到了三名流氓的滋扰，于是承太郎便挺身而出，和他们战斗，像这种街头小流氓之类的三流角色，自然不是JOJO的对手。三拳两脚将其打跑后，此时友人阿布多鲁又出现，告诉承太郎其宿敌DIO已决定向承太郎下杀手，说完便离开了。

承太郎正满怀心思地继续往学校走，当走到学校前的小路时，突然遇到一名叫“传皇之缘”的人，结果二人话不投机，大打出手，奇怪的是打了两个回合之后他便离去。这时，承太郎尚未回过味儿来，正自思量的时候，有两名女生到来，交谈后便到了校内。承太郎往左走了不久，便会见到女医师，她会要求承太郎到保健室去，承太郎跟了过去后，女医师会向承太郎突施冷手——原来她亦是DIO的手下。和她战斗需要技巧，首先要选调查指令，因为普通攻击对她无效。调查后，直到在指令栏内出现一个“作战”指令后方可攻击真身。“作战”指令内有两个指令，选择〔ヒラメキ〕便可很快将其击败。在这里多提一句，以后有很多敌人都须有调查指令才能收拾，不过ガツツ指令比较常用，另外，“谈话指令”可损害敌人的精神力，而敌人当精神力枯竭后便会落败，记住，己方亦是一样。

打倒女医师后，“传皇之缘”的花镜缘又出现，用调查中的ガツツ或对话指令可击败他，而打败他之后，他更会加入己方队伍，同时承太郎也将自己身上的邪气赶走了。

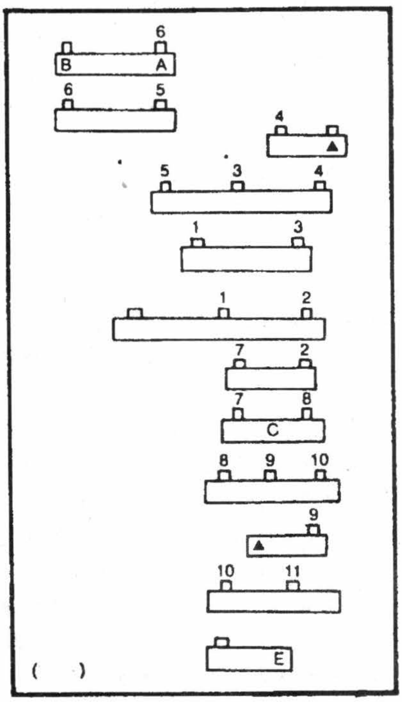
继续向左走，途中会遇到小流氓，自然轻松应付了，而后会见到灰之瘩——一只大甲虫。会遇到三次，前两次是打不倒它的，三十六计走为上策吧！在调查后会有第三个指令“にげる”（逃跑）出现，你要毫不犹豫地选择此指令。而最后一次遇到灰之瘩是在洗手间内，这时你可要痛下杀手将之击毙噢，打倒它后便可离开学校了。

离开学校后，回家去见母亲，承太郎惊异地发现母亲身上竟然长出藤蔓，连忙与祖父及友人阿波多鲁交谈，方知原来心狠手辣的DIO等人竟向承太郎的母亲下了毒手，而且只有50天的期限，于是祖斯达和阿波多鲁便义不容辞地加入承太郎的队伍，发誓要帮承太郎救回母亲，于是四人队伍便立刻出发了。

出了家以后，承太郎一行又向右行，在画面上方会见到一个小箭头，表示那里有路可前行，往右会到商店街，有武器和防具出售，为了以后的战斗，一定要配置装备呀！旁边还有SPW屋可以作记录和休息之用，但每休息一次便减一日时间，还是少用为妙。在道具店旁有一间书店，进入会见到J·P.交谈后自动入内，跟着便发生战斗，打败他后，他身上的邪气亦被驱除，为了表示感谢，J·P也会加入队伍。这时，进入走廊右侧的房间可找到三件装备，其中两件给J·P.可大大加强他的能力。离开书店往左行会走到另一条街道上，承太郎一不小心撞到一女子，道歉过后继续右走，突然一行人脚下一空，只觉头顶上方有重物压下，原来是钢条，又是DIO等人的陷阱，继续前行又受到另一次的突袭，之后便安全了，接着会走到一幢公馆之前，(见图1)。

承太郎一行人进入公馆内，发觉有2条楼梯，走哪一条好呢？先走左边那条到A点，会突然发觉被封在室内，然后左行又入陷阱——整个房间被灌满了水，承太郎等人还被鲨鱼袭击，真是祸不单行，接着在B点见敌人“暗青之月”，打倒后便回到公馆外。“二进宫”后，到C点会遇到两次袭击，一行人在D点会见到猩猩“力量”，打倒它后在E点调查DIO的电脑，得到情报后电脑便爆炸了，一行人则脱离公馆，准备前往印度。

众人乘飞机飞往印度，在飞机上与大家交谈后便会睡觉，承太郎在半梦半醒之间，来到一个游乐场，右行会先后遇到梦中的承太郎等人的化身，这时只有逃走一条路可行，接着，这一切幻觉的制造者——“死神13”会出现。他不怕任何攻击，只有用言语攻击去减少他的精神力才能将他击倒，之后一切正常，继续飞行。承太郎此时刚刚睡醒，感到有些昏沉，想去洗手间洗一把脸，然而刚到洗手间，便发觉有点不对劲儿，于是调查门柄，便见到敌人“女教皇”，这时的承太郎已非等闲之辈，对付她还是绰绰有余的，打倒后整架飞机发生震动，并急剧下坠，众人惊恐之中赶忙向右方的机长室去求助，发觉机长已死，此时“女教皇”再度出现，用言语攻击可很快将其收拾，众人此时生死攸关，合力抢险，解脱坠机危险之后，便可到达目的地——印度。



▲图1

在陌生的国度中，承太郎一行人又饥又渴地走着，忽然发现前方有一酒店，但，记住，酒店中有一敌人很强，去之前务必到酒店右侧的商店街去买装备加强己方力量，并做必要的记录。之后，就去酒店，一进入酒店，在门房那里取得门的钥匙后，一行人便到二楼去，来到201室，会见到劲敌“恶魔”，他的攻击力很强，将他打倒后往右走，取得一件道具后，“恶魔”再次缠上身，将其打倒后去2号楼，十分意外的，“恶魔”又来滋事，承太郎等人无可奈何，再次与其战斗，终于又将他击败，之后到该层的洗手间最里头，会见到一个人，调查后会得到天台钥匙。

承太郎一行人利用刚获得的天台钥匙打开三楼右侧上锁的门到达天台，令人讨厌的“恶魔”四度出现，这一次，打了数回合后，他会变身为“黄之节制”，不过最后被打了几次后又逃走了，这时承太郎得到301室的钥匙。来到301室之后，祖斯达就去电脑处取资料，与先前一样，得到情报后电脑就爆炸了。接着“黄之节制”再次出现，这回承太郎一行决定将其彻底打败，而以后，他亦不会出现了。打倒他后一行人会分别进入两间房间休息。J·P与阿波多鲁在一间房里，J·P休息后起身照镜，突然受到镜中的“吊られた男”的袭击，但战了几个回合后那敌人便走了，而镜子亦裂成碎片。同屋的阿波多鲁见状大惊，连忙向承太郎讲述发生在J·P身上的怪事，而此时J·P已经离队。于是承太郎等人又离开酒店去寻找J·P。此时会有联络的人来告知J·P的去向。

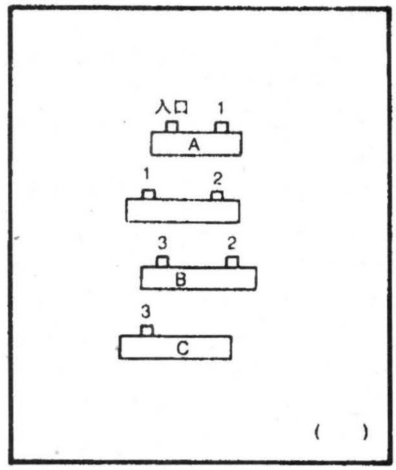
于是众人就往酒店左行，不一会便撞见J·P.他归队后众人便会和一自称“皇帝”的人战斗，打几个回合后，“皇帝”便自动脱出，但不一会又带着“吊られた男”回来，此时绝对赢不了，只有逃走。一行人仓皇逃跑之中，恰遇酒店附近有一辆小货车，承太郎等人慌不择路地乘上逃往另一处，却撞见了“吊られた男”，结果此时仍不能伤他分毫，打到后来车亦坏了，一行人别无他法，只好下车继续逃跑，向左走却又撞上一群人，其中又有“吊られた男”，而这回终于可以伤到他啦，打倒他后可得到钥匙，得到钥匙后便到了一条有商店的街，途中会再次碰到“皇帝”，同上次一样，打了几个回合后他便逃走了。承太郎等人找到书店旁的小屋，发现内有八个宝箱，不要落下啊，最后一个有重要情报，得到后便返回酒店。

回到酒店，可乘车前往巴基斯坦，行车途中，会发觉后面有一辆红色车跟踪而上，接着便发生战斗，敌人是十分厉害的角色——“命运之车轮”，打到一定地步后，他会变身一次，接着便安全无事抵达巴基斯坦。

到达巴基斯坦后，先休息并恢复体力，之后别忘了记录噢，因为后面的旅途是凶多吉少哟！承太郎一行人向右行走，走到头以后，发现有人挡路，那人说必须有“眼镜蛇之钥匙”(コブラのかギ)才能通过，唯有向回走去找钥匙，途中遇到一胖子，交谈后胖子说只能让一人进入旁边的屋子，入内可取得“眼镜蛇之钥匙”，之后便可来到原先所进不去的房屋内打探情报，屋里会有一个抽牌的游戏，一行人一个一个去抽，结果都错了，只有最后的承太郎抽对了，之后再向右行，一直走见到一个人，调查后，此人会进入右方的房子，(见图2)。

进入屋内，先去A点救了人，之后再到回去，此时门已打开了，入内走到B点会遇到敌人(ゾンビ)，打倒后去C处，会见到名叫“正义”的老婆婆，打败后会回到屋外。一行人回到SPW处，交谈后会进入旁置的电视内，此时祖斯达会离队，不过只是暂时的，其他四人在机内会遇到一个名叫“恋人”的怪物，与之战斗并将其击败后，祖斯达会归队，并帮助调查电脑，获得情报后，再次回到大屋（图2），前往A点会意外地发现多了一个宝箱，打开后发现竟是怪物伏击，他居然化身为三个承太郎，然而真的承太郎岂能容忍之，三拳两脚将其打得显形，不过仍不是真身，再收拾便会见到真正“审判”，击倒后要回SPW去记录，和联络人交谈两次，五人便开始前往沙漠的旅行。

一行人顶着炎炎烈日，骑着骆驼在沙漠中前行时，发觉突然出现一个太阳，原来又是敌人，调查后便又发生战争，将其击败后，众人方可抵达城市。往右行会到达金字塔，(见图3)。承太郎一行人便开始了金字塔的探险。



▲图4

一行人在A和B点会分别遇到敌人，但只是普通的小怪物，到达C点后，扳动机关可进入D点的门，前往E点调查宝箱后，会在F点遇到一只狗伊基(イギー)，打败它后，它会成为最后一名伙伴，也是极有用的伙伴。

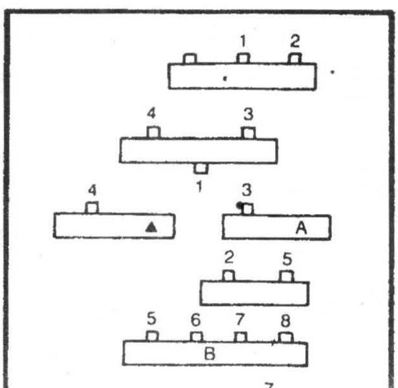
承太郎等人离开金字塔，这时有人走来，声称要卖情报，收费五十元，当然买啦，然而此人在过后不久又突袭众人，将其打败后回到市集，此时武器店已关门。入内与老板搭讪后，不料却发生战斗，原来那人是亚拉比斯神(アラビス)，一定要将其打败，因为打败他后便可买到强力的武器，回到SPW记录后，走出屋外向左边的路走，来到一间大图书馆。

承太郎一行便立刻进入图书馆。分头搜寻书籍，然后再去找其他人，发现祖斯达、花京院和阿波多鲁三人都变成了小孩，之后再到出口处，会遇到“塞多神”(セト神)，原来就是他施的法术将三人变成小孩，为了解救三人，承太郎等与之战斗，胜后三人又回复正常。一行人正待出门，忽然听见小狗伊基的吠声，于是五人连忙出外查看。出门后却不见了伊基的踪迹，回到SPW处可打听到消息，之后出门左行去见联络人，再继续左行，回到沙漠可找回伊基。

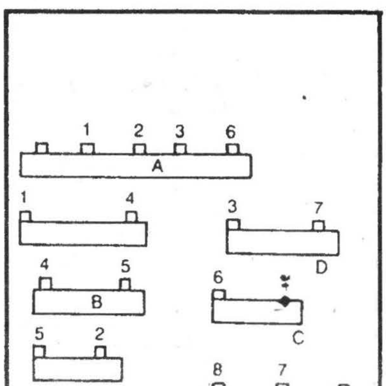
一行人浩浩荡荡地向右行，会撞见“盖贝神”(ブブ神)，此时是打不了他的，还是溜吧！可不一会儿他又追上来了，只有再逃了。如此这般连逃三次后，伊基就会变成飞行狗，接着再遇“盖贝神”，此时终于可以击中他了。经过一番苦战后，承太郎等人便进入了目的地——埃及。

先到SPW处记录，之后经右方的出口到另一条街，在酒吧的洗手间可找到“セかたのカギ”。离开酒吧后到右方的屋子

▼图2



▼图3



去(见图4)。

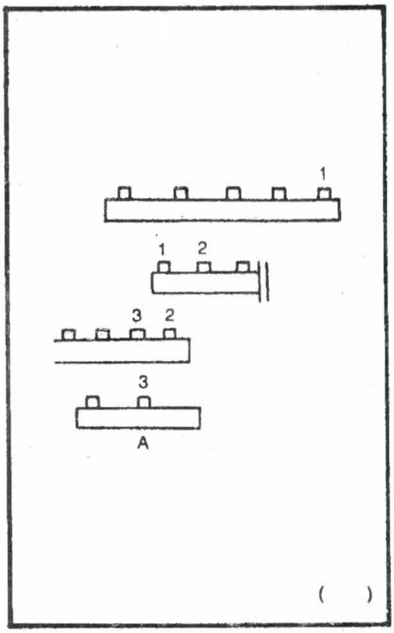
在此屋中,注意几点有人袭击,B点亦有人偷袭,到C点后便见到“巴斯歹特女神”(バステト女神)和“皇帝”,将之打倒后便自动来到电脑前,获得情况后便离开此屋。

之后,承太郎一行人继续前进,来到一所公馆。此时会有一只像猫头鹰的敌人——“必路斯神”(ホルス神)出现,是一个十分强劲的敌人,要小心应付。将之打败后才能进入公馆内(见图5),此公馆内颇具恐怖气氛,四处都是幻影。A点调查电脑后,会出现一个机械人,叫做“阿多乌姆神”(アトウム神),经过战斗,打败他后可得到(しまのドアのカギ),最后经左方铁门可离开公馆。再次进入公馆,在两个屋门中间调查墙壁,便有一名名叫肯尼G的人现身(可不是我们熟悉的美国高音萨克斯王噢),他便是这些幻影的制造者哟,可还没打他,他便不战而逃了,之后所有幻觉都消失了,公馆亦现出其貌(图6)。

屋内四处走,A点会撞上敌人胡阿尼阿斯(ウアニテアイス),打了数回他便逃走。接着在B点再遇肯尼G,这次很容易便打死他。众人到C点又会见到胡阿尼阿斯,这次他又会逃走,到D点去便会与之作真正战斗。打他要有头脑,因为他现在已是吸血鬼了,所以一定要先用(ヒラメキ)这个指令,然后要集中全力打倒他。之后众人来到3楼,在这里会首次碰见DIO,不过现在最好先不打,选择(ヒラメキ)后回到2楼,便可打开原先打不开的宝箱,便可获得(ときのガワボス),装备后便可与DIO一决高下了。众人在3楼再次遇到DIO,正所谓仇人相见,分外眼红,承太郎等竭尽全力与DIO相搏,不过敌人实在很强悍,但等级若在14以上,战胜他是问题不大的。

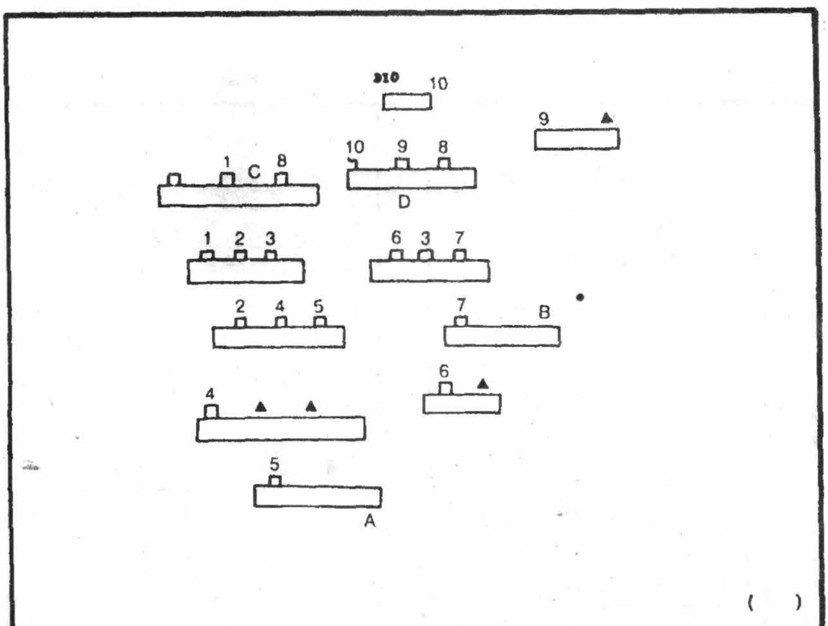
随着一声惨叫,DIO终于倒下了,承太郎等亦都松了一口气,终于又是和平的美好世界了。等待着的,便是感人的爆机画面了。

好了,终于写完这篇攻略了,作为一名RPG的忠实玩家,笔者深知RPG的难度,有时候所有的情报都已获得,但就是不知如何走下一步,譬如超任RPG名作《龙战士》,快到最后阶段时,阿龙一行需要四种原料作药去救妮娜,但就是不知如何取得这四种原料,后来笔者买了本《龙战士》攻略,问题便迎刃而解了。所以,本篇攻略的目的也只有一个,希望能帮助广大玩家度过难关,早日爆机。不知玩家观过之后感觉如何?今后在《天堂之音》栏目中,还会有一系列RPG名作的全攻略,喜爱RPG的朋友们可一定不要错过呀!(庄哥感谢大家的支持,算了,别说了,全是眼泪了……呜……)



▲图5

▶图6



时无英雄使JoJo成名

巫术Ⅵ·禁断之魔笔

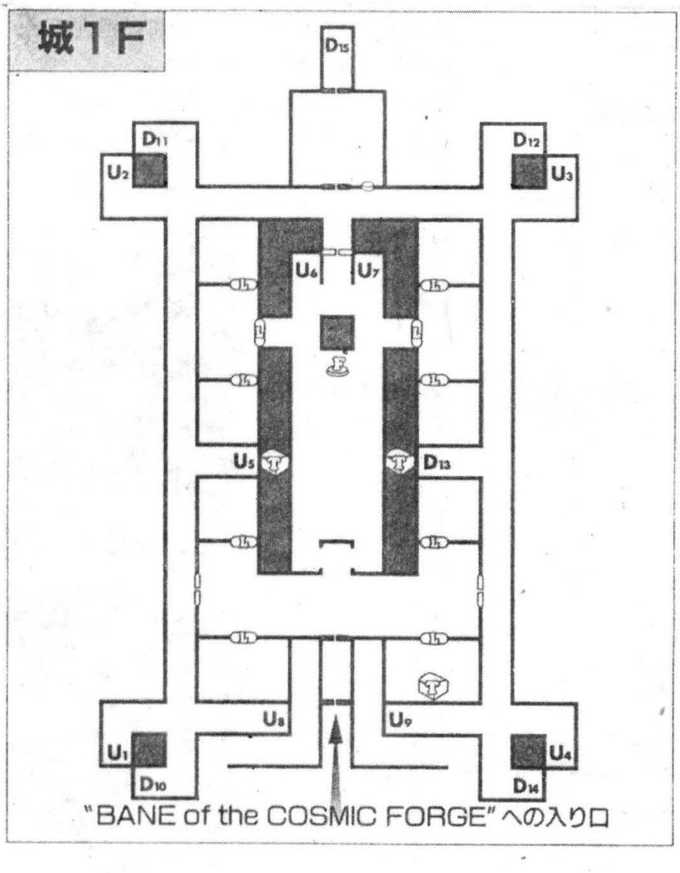
攻略解秘

在超任上深受玩家喜爱的 RPG 系列名作“巫术”最近推出新作“禁断之魔笔”。这款新作中迷宫更有实实在在的现场感，敌方妖怪的制作也更加细致生动，而最突出的特点，还是其灵活多变的游戏系统，这也是这款游戏最具有魅力的地方。

游戏中人物角色共有 11 类种族，而角色可选择的职业则共有 14 种。玩家要想游戏进行得顺利，就要在角色种族和职业上做恰当的搭配，组成能力比较全面的战斗团体，说得更确切些，组队角色的能力既要分散，面面俱到，又要保持一定的能力水准，做到总体上的平衡，这是成功推进游戏的诀窍。

从游戏规则上来说，人物角色的 11 类种族可以选择 14 种职业。在进行职业选择时，是受一项奖分值(ボーナスポイソト)的限制的。人物角色的奖分值只有到达一定数值，才能选择某种特定的职业。为便于玩家在游戏时能顺利地为人物角色选择职业，现将有关职业选择与人物角色的相关情况制成表格，表中的数值即为奖分值。从表中可以方便地查出，某一种特定种类的人物角色，选择何种职业容易选择何种职业难。表中的数值在 0 至 25 之间，数值越小越容易，数值越大越难。对同一种职业，表中横向列出二个数值，上面是男性角色要选择这种职业所需的奖分值，下面则是女性时所需的奖分值。

玩家组成能力均衡的战斗小组后，就可以正式开始探险解秘之旅了。首先要到王城的一层，一层的结构不算复杂。玩家在一层巡视一遍之后，就会发现有不少房间的门是锁着的，打不开。这些打不开的房门，是国王的私室和客厅，里面可能藏有不愿为人所知的东西，才对外人严加防范。遇到这类上锁的房门，玩家的战斗小组中若有角色持有钥匙，那当然再好不过，抬手就能开门入室了。但如若手中没有钥匙，怎样才能打开房门呢?不要急，即使没有钥匙在手，也还有三种办法可以打开房门。第一种办法是最原始的了，就是撬门，能否撬得开，就要看玩家的战斗小组中有没有擅长手上功夫的高手了，像以“盗贼”或“忍者”为职业的角色，撬门就是易如反掌的雕虫小技了。第二种办法也是原始型的，那就是用身体撞门，把门强行撞开，这事要选择体力值高的角色来办，以求毕其功于一撞，因为若是没能把门撞开的话，很有可能把门锁撞坏，以后就是有钥匙也打不开了，这间房就再也进不去了。最后，还有第三种办法，比较高明，是让法力强大的角色念动咒语，像阿里巴巴念“芝麻开门”一样，把门打开，像“音乐师”这种职业就具备这种超能力，





女骑士 骑士 修道士 乐师

念咒开门还有一个好处，就是念完咒门不开也无妨，门锁还安好，以后找到钥匙还能打开。

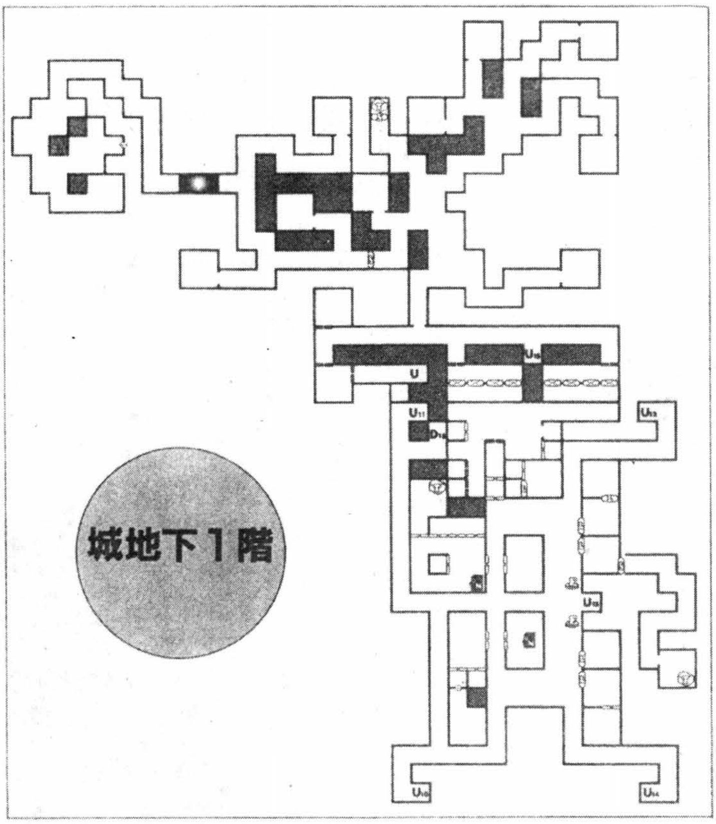
王城的一层共有三个宝箱，宝箱里面有玩家探险之旅所必需的宝物，一定要拿取到手。在游戏中，有的宝箱是设有陷阱机关的，有的则没有。具体到一层的宝箱来说，在地图中央的那二个宝箱，没有什么机关，玩家可以轻松地拿到宝物。地图右下方的那个宝箱，则是设有机关的，玩家要慎重调查，弄清机关的种类，予以破解，才能拿到宝物。

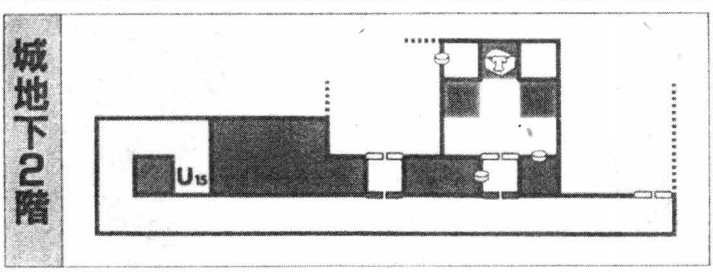
在地图上方，有一处铁格门，用前面所讲的三种开门办法都打不开。实际上，这个铁格门不是用锁锁住的，而是另有机关。玩家的战斗小组中若有侦察能力高强的角色，很容易就能发现，在铁格门右边不远的墙壁上，有一处隐蔽的圆形按钮，只要按下这个按钮，铁格门就打开了。

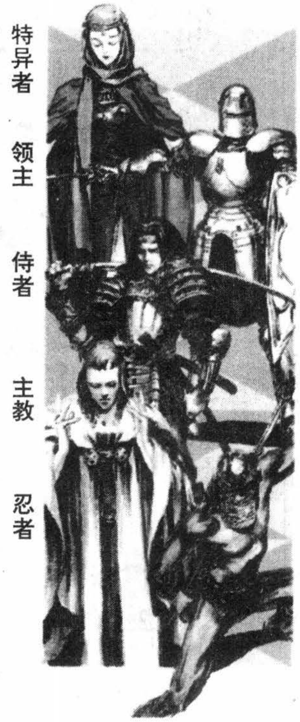
在王城的地下一层，有物品贮藏室、士兵的卧室以及工人的住房。玩家首先要在某处找到一枚密文解读戒指，然后再到一处有过世者遗留日记的地方去，用解读戒指就可以了解到日记上暗语的内容，这些暗语说得是一名船长隐藏宝箱的场所。玩家此后要找到一位名叫クイークエグ的人，把船长隐藏宝箱场所的地点告诉他，他就会告诉玩家到船长住处去的口令。玩家知道了口令，就能进入船长的住处，获知可以推进游戏的重要的情报。在地下一层，玩家一定要把“神秘油”等一系列重要的宝物搞到手，这些宝物分散在不同的地方。这些宝物目前阶段虽然没有用处，但在游戏后半段将起到极为重要的作用。

在地下一层，还有一个重要的去处，就是鼠洞。玩家要先找到“奶酪”（チーズ），然后把它放在鼠洞前，就会从洞里出来一只大老鼠。玩家要用魔法把老鼠打倒，此后可以进入鼠洞，找到一只布狗娃娃，这个物品以后也会有用的。









王城地下一层地域广大，分为南北二大部份，中间被一铁格门隔开。玩家从一层下来，只能在南半部份活动，无法打开铁格门到北半部份去。玩家要想去北半部份，首先要去地下二层找到“雄羊书”，那上边记载着如何从王城的地上二层下到地下一层北半部份的办法。玩家然后要到地上二层，找到一处祭坛，从祭坛就可以下到地下一层北半部份了。

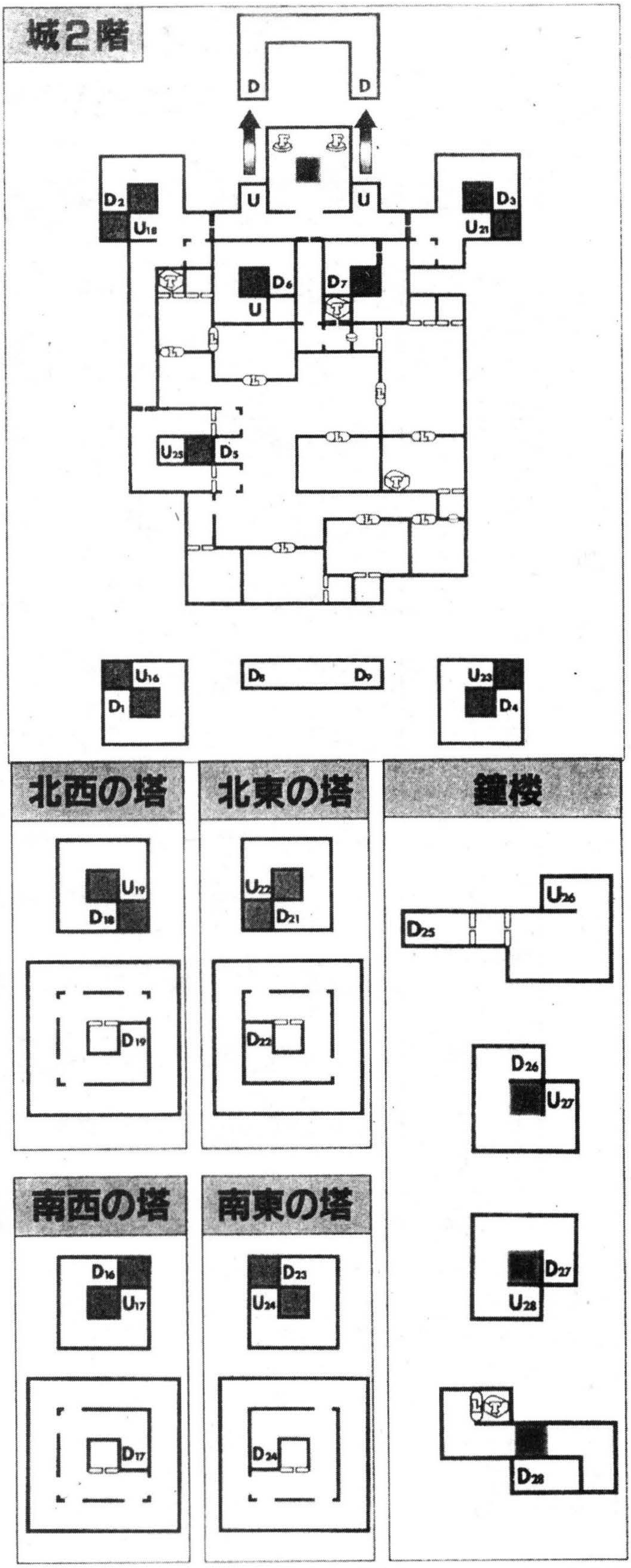
在地下二层有三个门，“雄羊书”在中间那扇门的房间里。要打开这扇门，玩家先要到地上二层找到“金钥匙”才行。可是，在放“雄羊书”的宝箱旁边，是设有机关的，玩家一不小心就会落入陷阱。玩家要在宝箱周围，先找到一只按键，按下按键后，陷阱的机关就被解除了，这样才能拿到“雄羊书”。需要提醒玩家注意的是，“雄羊书”的内容只能读一遍，再读就什么也没有了，因此，玩家在读时一定要把内容记清。

地下一层和地下二层都是获取经验值升高级别的好地方。尤其是地下二层的楼梯向东一步的地方，打倒那儿的妖怪一次可获 2000 左右的经验值，于玩家升级大有好处。

王城的地上二层主要是国王和王妃的卧室，也有许多重要的宝物，玩家要一一找出，今后都有用。王城的四角各有一座塔楼，此外还有一座钟楼，这些地方玩家都不要放过，要仔细搜索。钟楼上有一扇门需要钥匙才能进入，钥匙在王城的地下室里，玩家要事先把它搞到手，不然是拿不到钟楼里的宝物的。钟楼前边的那间房，要想进入需要一定的技巧，钟下面的绳索是关键，使用它就可以到达那个房间。



玩家把王城的上上下下都走了一个遍之后，可以到王城外面去看看了。限于篇幅，此后的征途，就不再细讲了，以玩家这时的级别和经验，自行探险当无多少问题。可要提醒玩家注意的是，在山岗周围都是深沟，千万不要掉下去，否则就全军覆没了。玩家自己多多保重，前面任重而道远啊！



人物角色种族职业相关表

人物角色的职业 \ 人物角色的种族	人类	精灵	矮族	地神	幼童族	羽翼族	蜥蜴人	龙人族	猫人族	犬人族	长毛族
战士	3	5	1	2	4	7	0	2	5	4	2
	5	7	3	4	6	9	2	4	7	6	4
魔法师	4	2	6	5	5	1	7	5	2	6	2
	4	2	6	5	5	1	7	5	2	6	2
僧侣	4	2	3	2	6	6	12	8	5	0	6
	4	2	2	1	6	6	11	7	5	0	6
盗贼	3	3	6	6	3	2	4	2	2	4	6
	3	3	6	6	3	2	4	2	2	4	6
骑士	4	8	7	8	8	12	13	5	8	7	7
	6	10	8	9	10	14	12	6	10	9	9
炼金师	9	7	13	11	9	5	13	9	6	12	9
	9	7	13	11	9	5	13	9	6	12	9
乐师	9	7	15	15	6	2	18	11	4	10	9
	8	6	14	14	6	2	17	10	3	9	8
特异者	14	16	13	15	14	16	16	13	14	14	9
	15	17	12	16	16	18	15	14	16	16	10
女战士	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	12	12	9	11	14	17	13	11	13	10	15
主教	14	10	15	12	17	13	25	19	13	12	14
	14	10	14	11	17	13	24	18	13	12	14
侍者	15	16	19	20	17	12	19	16	12	19	15
	17	18	20	21	19	14	20	17	14	21	17
修道士	15	14	17	15	19	15	22	18	13	15	19
	17	16	18	16	21	17	23	19	15	17	21
忍者	17	16	15	17	21	19	16	15	15	18	18
	19	18	17	19	23	21	18	17	17	20	20
领主	18	18	17	18	18	21	23	19	19	15	19
	19	19	18	19	19	22	24	20	20	16	20

上表中职业栏内，有灰网的横行表示男性角色，无灰网的横行表示女性角色。为便于玩家在游戏中对照使用本表，现将游戏中非汉字表示的人物角色的种族和职业的日文解释列下：

エルフ——精灵
ドワーフ——矮族
ノーム——地神
ホビット——幼童族
フエアリ——羽翼族
リザードマン——蜥蜴人
ドラコン——龙人族
フエルブール——猫人族
ラウルフ——犬人族
ムーク——长毛族
レンジヤー——骑士
バード——乐师
ウアルキリ——女战士
ビシヨッブ——主教
モンケ——修道士
ロード——领主

另，在各地图中，D 为下楼处，U 为上楼处，空心 T 字为宝箱，空心 L 字为上锁之门。

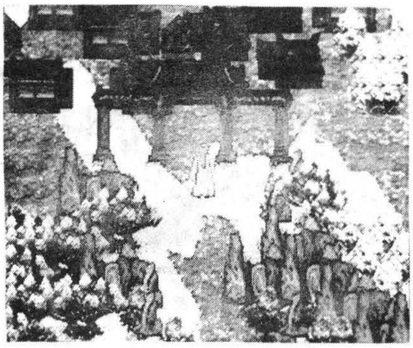
软体世界·智冠新年大出击

文／姜伯约

恰逢新年来临之际，著名的软件公司——软件世界·智冠也有新举动，推出了一批新颖独特的游戏，准备在1996年初便大举出击，以证明自己的制作和改编实力，下面就是一些即将和刚刚出版的游戏。

刘伯温传奇

类型	RPG
原作	软体世界·智冠

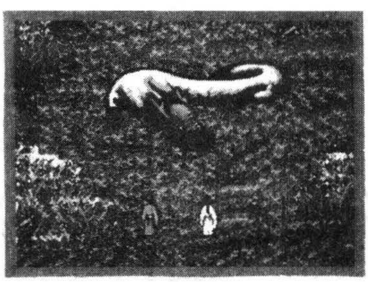


◀意境悠远的色彩

明朝的开国军师刘伯温是历史上的奇才，他的才能堪与诸葛亮相提并论。本游戏将描绘刘伯温的一个传奇故事。

故事的情节是很诗意，很曲折的。浪迹天涯，半人半仙，剧情将引导你进入明朝初期的玄机秘闻，再牵扯到三国时期的恩怨情仇，上演一出悲婉的鸳鸯蝴蝶梦。智斗孔明、怒斩青龙、探幽访秘，在玄秘的气氛中，你将不断克服出现的陷阱和谜题。在这其中大量涉及到《易经》、星相、风水术、密宗等中国玄学，这些玄学在游戏中浅移默化地显露出来。

意境高远的写意山水，婉约有致的乡村人家，游戏的画面效果颇具中国特色，场景做得极其精致。战斗也很独特，攻击方式分为近距离武器攻击和远距离法术攻击，一场战斗的胜负也决定以后的命运，游戏的线索和结局是不同的。



▶战斗画面别致

情节紧凑，环环相扣，与孔明的争斗更令人期待和神往。

超级灌篮大赛

类型	SP
原作	软体世界·智冠

在篮球游戏风行世界的1995年，智冠公司也不甘寂寞，自己也准备制作篮球游戏，定名为《超级灌篮大赛》，定于1996年推出。

游戏共有6支NBA球队，每队有4名球员，各自有自己的球技特点。设计出6个场地，比赛有主客场之区别。

比赛中球员的动作流畅，跑跳投都很自如，还允许推人和撞人等暴力行为。每名球员均有9种不同的扣篮姿势：空中翻滚扣、大风车扣、360°双手反扣、龙卷风扣、丁博士扣法等，足可与NBA球员媲美。

如何擅用每位球员的特性，在球赛中布局调度，将是赢得胜利的关键。



▶NBA的球场在街头

时空特勤组

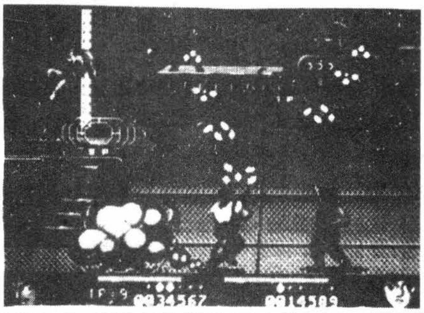
类型	AC
原作	至通科技

穿越时空的自由战士们来到恶魔的国度，准备解开星图之谜为人类的未来而战。

游戏分为六大时空，画面清晰，节奏明快，多变的强

大的敌人，带给玩家全新感受，让你惊讶美妙的时空之时亦没有喘息的机会。随着剧情的发展，逐渐解开恶魔之秘密。

值得一提的是，画面效果制作上首创横向四层卷轴的背景，与传统射击相比有较大的改进，明眼人只要一看就知道本游戏与众不同。



◀有人持刀走近你

超级大富翁

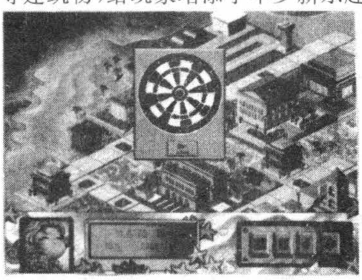
类型	IQ
原作	软体世界·智冠

大富翁是近代最受欢迎的纸上棋盘游戏，早已被搬上电脑，这次推出的当算新一代的作品，比以前的大富翁富于动感，而且搞笑味道很浓。

本游戏的视觉效果极佳，三维的建筑物给人以真实感。所有的命运和机会以及商店和其它设施均以卡通漫画人物表现，人物表情十分生动。

游戏中还有纸上大富翁及纸上酒店大亨玩法，建筑理论、土地价值概念及无所不用其极的商业手段，赚钱并不太容易。

版面共有 3 关，地图比上一代大，还会出现超级市场、旅馆等建筑物，给玩家增添了不少新乐趣。



◀立体房屋让人感到舒服多了。

大银河

类型	WG
原作	软体世界·智冠

2 亿 8 千万年前的银河系，一个人类文明极度发达的年代，银河系中充满了高科技和超能力。在女人当家的社会中，男人们想要提高自己的地位，必须拿起武器。

迷幻的太空景色，每一张都是精雕细刻。可以自由组合、设计的 3D 太空战舰，充分发挥玩家的想象力。战斗精彩激烈，动感十足。精美的动画动人魂魄。

还有丰富的剧情和大量的难解之谜等待着玩家去逐一解决。

▶片头精彩画面



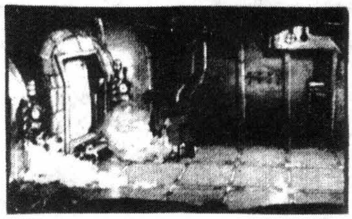
南极冰怪

类型	ADV
原作	INFOGRAMES

异形出现，人类灭绝，硕果仅存的人类精英，向南极进发。

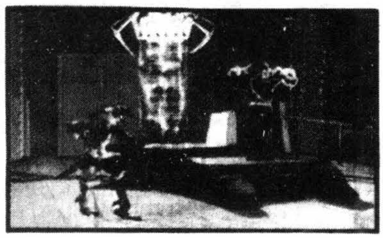
这是一部结合冒险、战斗、魔法、新式武器及穿越时

▶找寻财宝



空的异形启示录。故事开始于荒凉的地球，由一只普通箱子带来的恐惧讯息和神秘生物。结束于另一空间的可怕生物面前。

越过 150 个的不同场景，数十位人物相互纠结，人



物的动作流畅，你可以欣赏到雪地风光、水下世界、空中飞翔以及绚丽的异星色彩。

游戏提供了超过 6 万幅的串连动画。

软体世界·智冠
新年大出击



铁血杀手

Iron Assault

文／风子

机种 PC	类型 STG	厂商 第三波	出品 1995年9月

游戏背景

未来世界是一个动荡的年代。

不过，这是一个虚幻的故事。

这是一个与地球相似的文明星球发生的故事。距离地球几百光年的星球，这里的科技水平比地球要高许多，但是近来星球上出现了一个邪恶的犯罪组织，他们是由一群罪犯构成的组织，在和平的国度里无所不用其极地进行着各种阴谋破坏活动，象滚雪球一样其势力还在不断膨胀。

有组织的犯罪集团悄然兴起，并且像毒瘤一般发展到各地。黑社会组织四面出击，妄图以金钱、武力和恐怖来控制世界。后来，他们创建了一支名为“联军”的机械部队，该部队拥有最先进、最强大的武器装备，反应速度惊人，往往对抗它的军事行动还未完全展开便已被它摧毁，“联军”实际已成为黑暗势力的强大后盾。

但是哪里有压迫哪里就有反抗。终于，在一次罢工风潮中，黑社会组织全然不顾工人的严正呼声，用乱枪无情地向罢工者扫射，大批正义的工人倒在血泊之中，这次事件激发了人民的反抗决心，各种抵抗运动在全球范围内愈演愈烈，大规模的战争已迫在眉睫……

你，将扮演游戏的主角——抗暴运动组织的联军首领，去负责摧毁击败顽强的黑社会财团，去对抗黑暗的卫道士“联军”，据说他们已经研制出迄今最先进的战斗模拟机。

那么，身处险境的你，能否完成民众期待完成的伟大使命呢？能否以己身之力去铁肩担道义呢？

环境要求

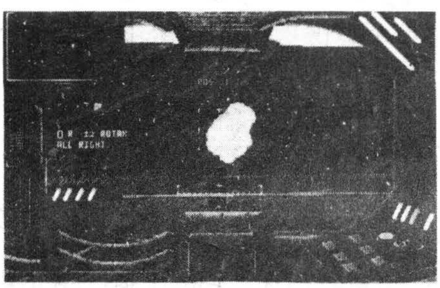
项　目	要　　求
系统需求：	386－33MHZ 或更高系统 CD－ROM
记忆体 RAM：	4MB 580K 的常规内存
操　　作：	键盘／鼠标／摇杆
支　　持：	声霸卡 AdLib
游戏类型：	ACT－STG

游戏进行

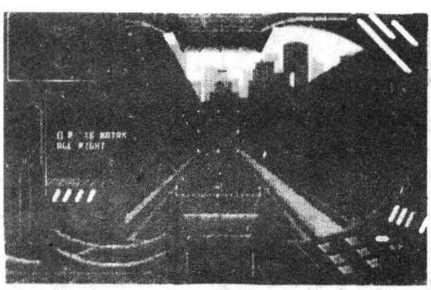
本游戏是未来时空的战斗模拟机的对决，利用了大量的栩栩如生的图像描绘了一幅未来世界遭到破坏和侵占的战斗状态。

在本游戏中根据地形的不同设定了超过 50 种以上的作战任务，充分体现了游戏的多变特点和全天候全地形的作战要求。

由于面对的是强大的敌人，所以必须具备冷静清晰的头脑和快速反应的作战能力，你要充分考虑到地势情况去负责部署军队的配置和作战调派，一定要小心谨慎地选择作战任务。战场上不是你死就是我亡，任何一个细小的疏忽都可能酿成严重的后果，要运用你的战略头脑和战术思想去完成这一项民众期待的重大使命。



◀命中又一个目标



▶街道上空无一人

魔术师阿达

完全攻略

机种 PC | 类型 ADV | 出品 1995年 | 文／风子

第一章 龙潭虎穴

问题1：

开始游戏后第一件事是干什么？

回答：

早上被敲门声惊醒后，校长派人来找你。你要先打开衣柜取出钱包，接着走到Arch chancellor的屋子，他会让你去图书馆找一本关于如何消灭龙的书。

问题2：

怎样取得这本书？

回答：

走到一楼去，到储藏室找到扫帚，回自己房间用扫帚叫醒吃人箱子，再去图书馆，打开箱子，把里面的香蕉给管理员——猴子，它会帮你拿到书。

问题3：

你怎样制造出龙探测器？

回答：

你必须具备下面5件东西：龙的气息（Dragon's breath），魔法杖（Staff），小魔鬼（imp），平底锅（frying pan）和卷发器（hair roller）。

问题4：

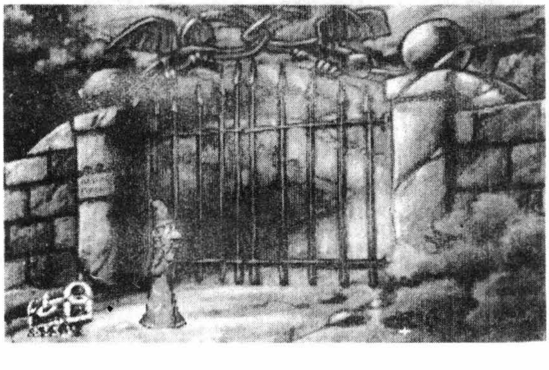
先找哪一种东西？

回答：

先找魔法杖。走到餐厅，先跟魔法师说话接着用扫帚调换他的魔法杖。

问题5：

出不了学校大门怎么办？



◀学校的大门关着

回答：

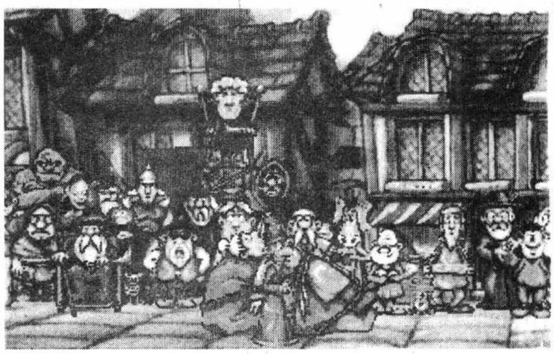
走到学校前院，与院中法师讲话，他会教你法术，你尝试一下，结果变出一只青蛙，放入箱中，到大门口按两下鼠标即可出去。

问题6：

怎样拿到虫子、灯笼内裤和蝴蝶网？

回答：

走到集市，拿一个番茄砸囚犯台上的人，再拿一个番茄时，虫子会跑出来，搜索地面拿到虫子。与街上的流氓说话，他偷走你的钱包，抓住他后他会教你扒手要诀，你要偷走左边老人身上的灯笼内裤。到心理医生诊所，不断进出，直到蝴蝶网下边座位无人坐时，才能拿走蝴蝶网。



▶找找主角在哪里

问题7：

怎样找到卷发器？

回答：

向左走到玩具店，拿走玩具和桌上的细绳，用细绳和虫子做成鱼饵到鱼贩边偷走他身后的章鱼图章。这时进美发店，和妇人讲话，妇人要求理发师把头发弄直，美发师解下妇人头上的卷发器，偷走它很容易，只要和理发师聊天。

问题8：

怎样找到龙的气息？

回答：

先到饲马场找些玉米。到皇宫门前，待看守聊完天再上前说话，趁他们打架时溜进皇宫，到右边浴室拿到镜子。走到小巷里，有块地面会爆炸把你送上屋顶，向左

拿到梯子。再向右走爬上市政府的塔，将镜子挂在旗竿顶，不理死神，将镜子照到红龙，它会飞来朝镜子呼气，用箱子接住落下来的镜子，最后从屋顶最左边屋子的窗户爬下去。

问题 9：

小魔鬼在哪里？

回答：

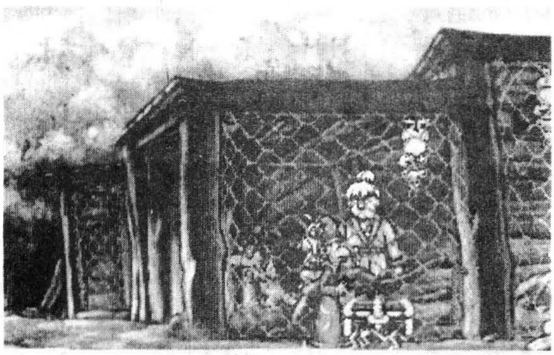
回到小巷朝右走，到炼金士房里，桌上有照相镜，看两次后去按红色按钮，小魔鬼会跳出来。将玉米放进烧瓶变成爆米花后和炼金士说话他会走掉。再去抓小魔鬼，它跑到门外的小洞里，用虫子引诱它，就能抓住它。

问题 10：

最后的平底锅在哪里？

回答：

回到“看不见”大学，绕到后院厨房，将梯子架到窗口，爬上去用蝴蝶网捞住厨师扔起来的煎饼，厨师会走开。进厨房拿走平底锅。



◀要四处向人询问

问题 11：

浆糊怎样取得？

回答：

到 Drum 酒吧和老板说话，趁机拿走柜台上的酒杯和火柴。回学校储藏室，用火柴点亮左边墙上奇怪的东西，拿走浆糊(Starch)。

问题 12：

怎样解救红龙？

回答：

将 5 件东西给校长，他做出龙探测器后偷走它，用探测器找到龙穴，拿走所有宝物，红龙会出现，不过还要找到一些东西，最后才能去帮助红龙脱离坏人的控制。红龙要的是一些黄金制品。

第二章 回到未来

问题 13：

如何回到过去的时间？

回答 1：

走回龙穴拿螺丝起子。回图书馆找右边鬼鬼祟祟的家伙，用龙穴的宝藏换一只黄金的香蕉。到 1nn 旅馆拿床上的床单，到浴室拿浴液(Bubblebath)。到大学后院拿地上的肥料和垃圾桶，再到厨房拿面粉。最后到图书馆将金香蕉给猴子，它会帮你打开时空门 L－space，于是可以回到过去的时间。

问题 14：

铁锤是怎么找到的？

回答：

回到过去在图书馆等待，看着小偷偷走一本书。回到现在，去压那本小偷偷的书，密门开启，可以走到城外。再回去跟踪小偷，找到他们的秘密集会地，转动门左边水管可听到他们的密语。走到旅馆套床单上身，去拿珠宝盒(在桌上)，鬼就出现了，找到铁锤后鬼才消失。

问题 15：

有很多东西可拿，主要的是哪些？

回答：

1. 到公园(park)，用青蛙对付醉汉，接着用网抓住蝴蝶。

2. 进入街边厕所，看门上符号可以得到一句密语。

3. 走到街角，拿走窗边的瓦罐。

4. 走到酒吧门口，用梯子靠上招牌拿走一只鼓锤。回到现在。

5. 再到酒吧，把柜台里酒瓶全看完后和老板说话才能点酒，喝光后带走玻璃杯。

6. 走到厕所拿走挂在那里的袍子。

7. 到玩具店拿走 Hogfather 的玩具。

问题 16：

现在需要通行证，但不知道它在哪里？

回答：

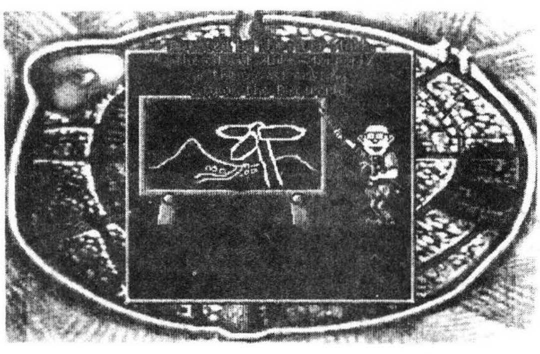
再回到过去，待小偷偷走书后，先到秘密集会地，将玻璃杯用在右边水管能听到全部对话，密语也在其中，穿上袍子进入集会，你就参加了召唤龙的秘密集会。会后到旅馆，将上次拿铁锤的动作重复一遍，通行证到手了。

问题 17：

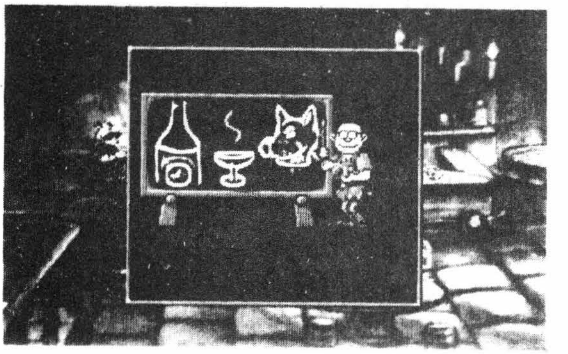
备忘录在诊所里吗？

回答：

再回到现在，把鼓锤用在学校餐厅里的大锣上，拿



▶游戏中的教学内容



◀游戏中的教学节目之二

走庭院椅子上的梅干。现在去心理医生诊所，第一次和心理医生讲话偷走桌上的 Ink blots. 离开后第二次进入找小姐说话，她会给你备忘录。

问题 18：

金牙是如何拿到的？

回答：

在集市上买个甜面圈，把它给集市旁巷子里的工人，他会牙疼去找牙医。把备忘录拿给美发师，把他诳走，这样工人来时用牙医工具拔下他的黄金牙齿。

问题 19：

怎样到达世界的边缘？

回答：

用通行证出城，一路上要拿不少东西：拿走城门边的冲天炮和火药桶，前往黑森林捡到 Cockatrice 的蛋和羽毛，走进黑森林向右找到 Nanny 的房子，用瓦罐装锅里之物，走出黑森林就来到世界边缘。先摇晃椰树，捞起落在水中的椰子，用螺丝起子在上面打一个洞，最后拿走警告灯泡。

问题 20：

黄金皮带怎样入手？

回答：

走回街道，到卖鱼摊子用细绳抓住章鱼，再将章鱼及瓦罐内的东西都丢进厕所，再去鱼贩摊子，用梅干调换鱼子酱，很快鱼贩会冲进厕所，章鱼会将鱼贩困在里面，你就拿到黄金皮带了。

问题 21：

如何拿到金球？

回答：

到皇宫去，把从医生那儿找到的 Ink－blots 给他们就能进入皇宫，和排队的农夫讲话，再去找小丑，用大学后院得来的垃圾筒扣到他头上，趁他洗澡时，把浴液倒进澡盆，他就看不见他偷走他镶金球的帽子了。

问题 22：

如何找到黄金色灯笼裤？

回答：

再回到过去，从城市黑暗边一直向右行，遇到房子后和上面的女孩交谈，找到她要求的一份饮料，再把蛋、椰子和面粉给她，她会送你一条黄色的灯笼裤。

问题 23：

黄金抹刀在哪里取得？

回答：

回到现在，把黄灯笼裤给街上流氓，他会给你胸罩和一种特殊的握手方法。把胸罩套在梯子上，再回城市的黑暗处，右行用特殊方式和水泥匠握手，就拿到黄金抹刀了。

问题 24：

黄金钥匙在哪里找得到？

回答：

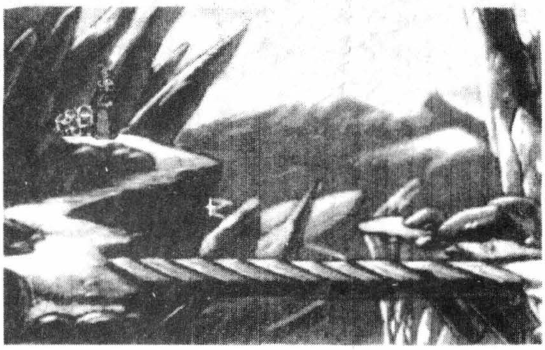
再往右走，有一间破败小屋，把梯子架上窗子爬进房内，小偷在睡觉，用羽毛搔他脚底，趁他翻身后偷取他的黄金钥匙。

问题 25：

最后的黄金刷子怎么弄到？

回答：

到小巷里，再次把你自己炸上屋顶，把 Hogfather 的玩具塞进烟囱里，回到地面，走进炼金士的房子，把火药小桶放进壁炉，把细绳当引信用在小桶上，到处盘绕最后会从屋外的水管露出，点燃爆炸后得到黄金刷子。



▶这座桥架在两山之间

问题 26：

有了这一大堆黄金制品后干什么？

回答：

带着身上的 7 件黄金制品去找红龙，但红龙正在发脾气，它要报复参加秘密召唤会的人，而你不幸也在会中，虽然你是出于刺探情报的需要，现在唯一的法子是让以前的召唤会失败开不成。

问题 27：

怎样拿到魔法书？

回答：

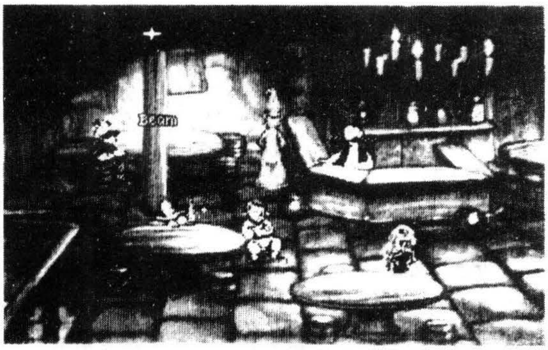
去集市找 Nanny Ogg 交谈，先拿走地毯，再选择讽刺对话，等待时偷走她摊位上的魔法书。

问题 28：

如何让召唤会失败？

回答：

再回到过去，去偷召唤龙的魔法书，然后将两本书的封面调换一下，这样小贼再偷走时召唤会就会失败。



◀不知是第几次来酒吧

问题 29：

红龙为什么还不离开龙穴？

回答：

具体原因就不得而知了，现在唯一的办法就是和他决斗，不过要成为和龙决斗的英雄，必须要有 6 位宝物：煤渣(化装用)，一把能发出声音的剑，转印刺青(当作胎记)，魔法书，遮眼布和宝石。

第三章 决战前夕

问题 30：

怎样再弄到一只虫子？

回答：

到大学厨房里拿走抹刀，再到校长室拿走帽子，到酒吧去，依上次和老板说两次话，他递给你一杯酒，杯子里就有虫子，你可以把绳子捆到虫子上。

问题 31：

怎样弄到煤渣？

回答：

走到小偷秘密集会地，敲门后守门人给你一块爱情糕点。从城市黑暗处向右走，和 Big Sal 交谈后去破败小屋，按上次方法进入，看见一个袋子，拿到袋里的刀，再朝左走，看见一堵墙，墙上就是煤渣，用刀刮下来。

问题 32：

水蛭从哪里弄到？

回答：

去美容院拿走桌上的剪刀和预约登记本，和心理诊所的女孩交谈，她会在你给她的预约登记本上画些什么。回来后，从摊位上拿起一颗蛋，把孵化出的蛇捡起，这时向小贩买一包水蛭。

问题 33：

剑是如何到手的？

回答：

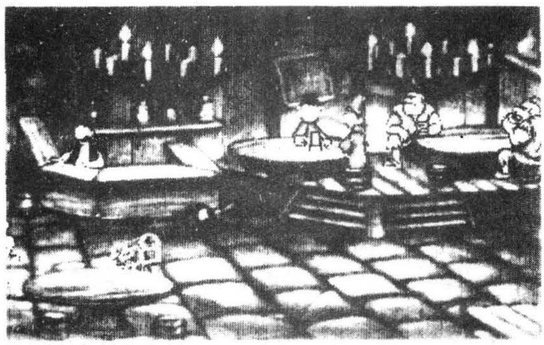
把水蛭包打开拿到水肥处理机边，用刀子割断皮带带走，和女战士说话得到最新情报。进森林，用摇柄取井水装进瓦罐，用螺丝起子把摇柄拆下。到皇宫去，把水蛭给守卫才能进入，到浴室拿刷子，朝右走下到地窖，用虫子引出老鼠并抓住，再看老鼠变成小魔鬼，再向右走，刑具上绑着小丑和他的玩偶，用摇柄摇玩偶上的齿轮，剑就到手了。临走拿骷髅骨头。

问题 34：

哨子要到哪里去寻找？

回答：

进玩具店拿玩具，用骨头沾柜台上的胶水才能离开，到旅馆浴室用瓦罐装肥皂，朝房门右边走，把骨头给狗然后和水手谈话，水手要一杯牛奶，找旅馆主人要来给他，他会让你看手上的刺青，最后给你一个哨子，并要求你去找鹦鹉。



▶注意要把酒杯倒扣

问题 35：

鹦鹉很难找到，不知在哪里？

回答：

到饲马场拿玉米，再去炼金士那里拿照相机，回学校餐厅，把蛇放进肥料长大，再用浆糊把它弄直，把直起来的蛇和棍子对调，将网套在棍子上。去世界边缘，用哨子引出鹦鹉，再用加长的网捞来鹦鹉。

问题 36：

哨子掉进水中怎样找回来？

回答：

把校长的帽子用在空灯架上，看帽子并从中拉出手帕绳，顺绳爬出 Discw world，踏上龟背后找出发亮的物体，那就是哨子。

问题 37：

新地点 Lady Ramkins 怎样出现？

回答：

还哨子和鹦鹉给水手，他会有重要情报，到饲马场，用刷子沾上肥皂水清洗马车的挡泥板，上面有两个牌子，其中一个就是新地点 Lady Ramkins，这时在地图上能找到它。

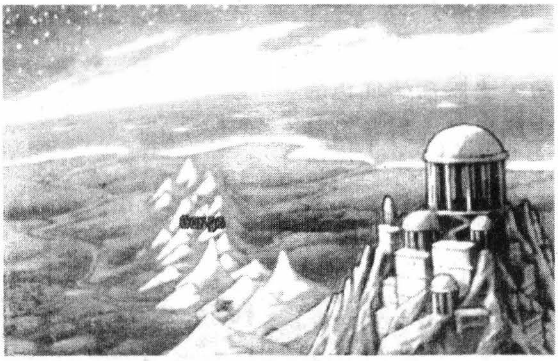
问题 38：

新地点有什么东西？

回答：

第三次被炸上屋顶，用刀割断楼梯上的绳子，和掉下去的杀手谈话，驴子就会出现。到集市割下驴尾巴（当胡子用）。走到新地点，进入后先到后院看养龙的笼子，地上有东西正在融化，接着和 Lady Ramkins 说话，再到前门敲门进入，绕到后面可以找到皮带、钉子和奖章。

▼也有优美的风景



问题 39：

药水从何而来？

回答：

和城门守卫对话关于剑的事情，地图上又多一个矮人矿坑。现在找 Nanny，爬到屋外把奖章别到羊身上，再将小魔鬼放进照相机，此时给羊照相，然后把羊的相片贴到章鱼相片上。回 Nanny 那里，问有关药水的事，最后用身上的爱情糕点吸引 Nanny，趁机拿走药水。

问题 40：

是不是现在可以弄到转印刺青？

回答：

去矮人矿坑，把剑给铸剑师看，他会要求找一杯酒。回森林中，把登记本给美发师看，他却跑了，追到美发店，他会让你找他儿子。原来流氓就是他儿子，流氓不给你刺青。第四次炸上屋顶，把皮带绑在市府高塔的旗杆上做一次高空弹跳。从流氓手中拿到转印刺青。

问题 41：

新地点 Gorge 是如何出现的？

回答：

到酒店左走，把钉子钉上柱子，挂上那张羊的照片，和左边桌子上的 Braggart 交流，他让你去拿酒，偷偷把药水放进从老板处讨来的酒。地图上就多了 Gorge 这个地点。

问题 42：

铸剑师要喝的酒哪里能搞到？

回答：

走进旅馆，用生气口吻和门讲话，用螺丝起子卸下门，再去酒店最左边的地下藏酒室，将酒杯装满所需的酒。

问题 43：

剑怎么会发声音？

回答：

把酒给铸剑师，他就帮你调剑的声音。

问题 44：

遮眼布在哪里找到？

回答：

走到 Gorge，桥上有和尚阻路，先让他把你扔下河，等再上得岸边，用地毯把和尚摔下河去，朝右走，遮眼布就在这里神殿左边挂着。

问题 45：

宝石怎样弄到手？

回答：

皮带拴在箱子上，用遮眼布遮住自己眼睛，箱子会把你带到祭台边。祭台右边有沙子，用沙子装满钱包，然后用钱包和宝石调换。这时机关开动要赶紧离开。

问题 46：

最后一件魔法书哪里去弄？

回答：

回学校餐厅，和 Lecturer of Recent Runes 谈话，听他的话到图书馆右下角找一找能发现魔法书，所有东西都齐全了，决战就要打响了。

第四章 决战

问题 47：

最终的秘宝 Mambo 在哪里？

回答：

到集市中，所有人全在这里，朝右行，见 Lady Ramkins 绑在石头上，从她腿上拿到最后一把钥匙，到她饲养龙的后院打开笼子，到笼子最右边抓住 Mambo。

问题 48：

最后的屠龙之战有什么绝窍？

回答：

把冲天炮塞进 Mambo 里面，对准红龙开炮，最后再使用爱情糕点，你就成了屠龙的英雄，解放了所有受迫害的人民。

▼全镇人会欢迎你归来



海外PC游戏排行榜

PC TOP PC TOP PC TOP PC TOP PC TOP PC TOP PC TOP PC TOP PC TOP

PC GAME TOP30 (1996年1月10日)

名次	节目名称	类型	发行公司
1	○装甲元帅	WG	软体世界
2	△银河飞将3	SI	松冈
3	剑仙奇侠仙	RPG	大宇
4	○鬼屋魔影3	AD	软体世界
5	NBA LIFE 95	SP	忆弘
6	△魔法飞毯	AC	软体世界
7	△凯兰迪亚传奇3	AD	第三波
8	△钛战机	SI	松冈
9	△国王密使7	AD	软体世界
10	△幽浮	ST	第三波
11	△死星战将	AC	松冈
12	△杀人月	AD	电脑休闲世界
13	△轩辕剑2枫之舞	RPG	大宇
14	○傲气雄鹰	SI	忆弘
15	○死亡之门	AD	软体世界
16	△美少女梦工厂2	ST	精讯
17	△燃烧的野球4	SP	软体世界
18	奇妙大百科2	IQ	软体世界
19	极速天龙	AD	松冈
20	超级快打旋风2TURBO	AC	第三波
21	△银河英雄传说3	WG	微波
22	△模拟城市2000中文版	ST	电脑休闲世界
23	△诺瓦风暴	AC	松冈
24	幽浮2	ST	第三波
25	△新超级运动员	IQ	软体世界
26	炎龙骑士团2	WG	汉堂
27	A列车4	ST	第三波
28	△魔域传说4	RPG	华义
29	△毁灭战士2	AC	精讯
30	魔兽争霸	ST	松冈

○:初次上榜之游戏节目

△:5次以上进榜之游戏节目

本期黑马奖:装甲元帅(软体世界)

傲气雄鹰(忆弘)

死亡之门(软体世界)

极速天龙(松冈)

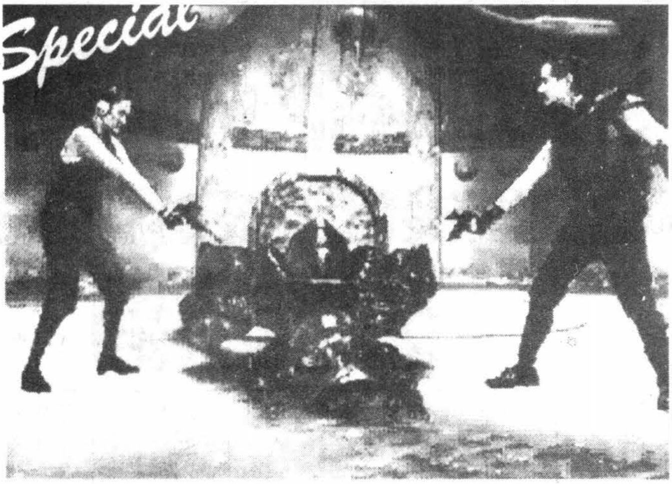
尚未发行GAME期望排行榜

名次	节目名称	类型	发行公司
1	三国演义2	ST	软体世界
2	同级生2	AD	欢乐盒
3	幽魂	AD	第三波
4	转校生	ST	天堂鸟
5	刘伯温传奇	RPG	软体世界
6	凯兰迪亚传奇3中文版	AD	第三波
7	侠客英雄传3	RPG	精讯
8	三国志英杰传	RPG	第三波
9	MISS阿性	IQ	大宇
10	龙城飞将	SI	软体世界

最受玩家欢迎GAME排行榜

名次	节目名称	类型	发行公司
1	轩辕剑2枫之舞	RPG	大宇
2	三国志4	ST	第三波
3	银河飞将3	SI	松冈
4	剑仙奇侠传	RPG	大宇
5	幽浮	ST	第三波
6	毁灭战士2	AC	精讯
7	模拟城市2000中文版	ST	电脑休闲世界
8	天使帝国2	WG	大宇
9	武将争霸2	AC	熊猫
10	钛战机	SI	松冈
11	魔法飞毯	AC	软体世界
12	杀人月	AD	电脑休闲世界
13	死星战将	AC	松冈
14	美少女梦工厂2	ST	精讯
15	中华职棒2	SP	软体世界

SI	模拟类	AD	冒险类
ST	策略类	AC	动作类
WG	战略类	SP	运动类
RPG	角色扮演类	IQ	智育类



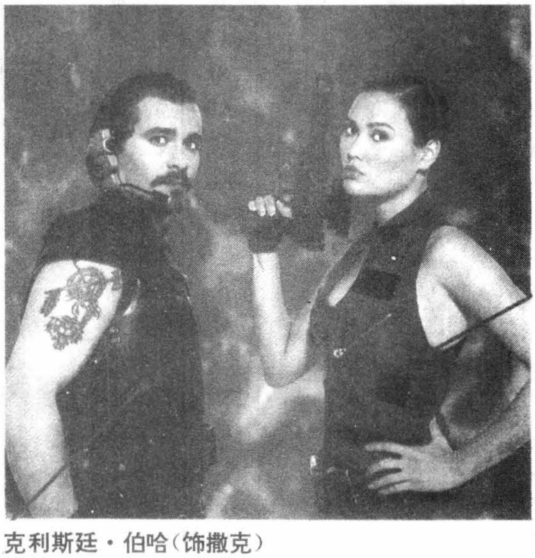
特别介绍

星空之异形·难破船

机型 3DO	类型 AVG
厂商 HATNET	媒体 CD4 枚

超大容量　真人出演　互动电影式　冒险游戏

这是继“银河飞将Ⅲ”之后，3DO 推出的又一款超大容量 CD4 枚组游戏。“星空之异形·难破船”是一款科幻冒险游戏，游戏中的角色由真人出演，二名主角的扮演者均为好莱坞著名影星。男主角的扮演者为克利斯廷·伯哈，他除经常出现在好莱坞影片中之外，还是一名活跃的电视剧演员；女主角的扮演者蒂尔·卡雷尔曾在 1995 年国内引进的十部大片之一“真实的谎言”中出演敌方女主角，玩家在游戏中一看便知。“星空之异形·难破船”全部在美国现场制作，除真人现场出演之外，游戏中体现科幻色彩的未来型场景，均采用细致入微的 CG 制作，然后用电脑将其与二名好莱坞影星的出色表演融合在一起，制成这款极具真实感的真人科幻冒险游戏。这款游戏不但画面出色，音效也极为突出，游戏从头至尾，以著名作曲家洛尼·蒙特洛兹的摇摆舞曲为背景音乐，与紧张的游戏情节相辅相成，效果极佳。

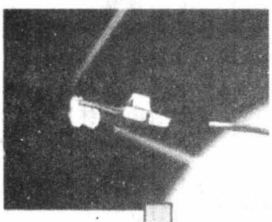


蒂尔·卡雷尔（饰埃利）

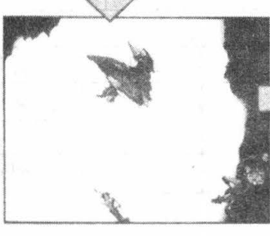
克利斯廷·伯哈（饰撒克）

游戏的故事发生在 2135 年，在第一次惑星星际大战中出场的三名战士，分别是伯哈饰演的性格鲁莽的撒克，卡雷尔饰演的强悍美女埃利，以及玩家担纲的头脑冷静的凯西。三人在最终战斗中击毁敌方空间船，但己方空间船也破损，三人乘急救船脱险，但凯西伤势严重，只能把大脑与计算机相联，玩家在游戏中就要指挥凯西的大脑继续战斗。

只剩下大脑的凯西，虽然不能以言



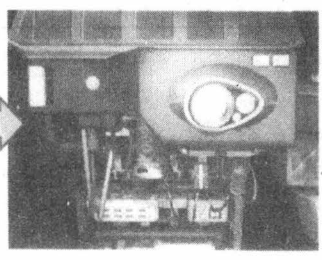
◀惑星大战



▶击毁敌空间船



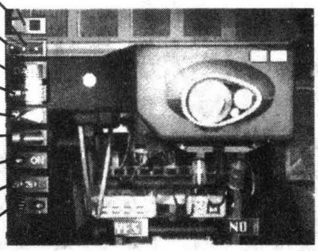
▲千钧一发之际脱险，凯西伤势严重



◀计算机与大脑相联

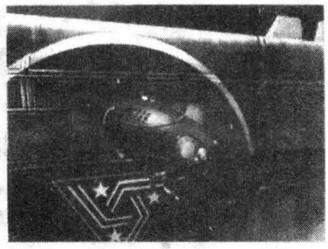
■YES/NO 做应答用
■分析 用计算机分析不明物体
■数据 记录重要项目的数据
■机械臂 用于拿取物品
■聚光灯 探测装置的照明
■脉冲光 变换照射光的波长
■起动掣 接连探测装置电源
■自动诊断 检测装置状况
■运转 运转探测装置

人机通信介面 用途多种多样



▲玩家要精心操纵才行

善用探测装置 进行全面调查



▲探测装置用途很广

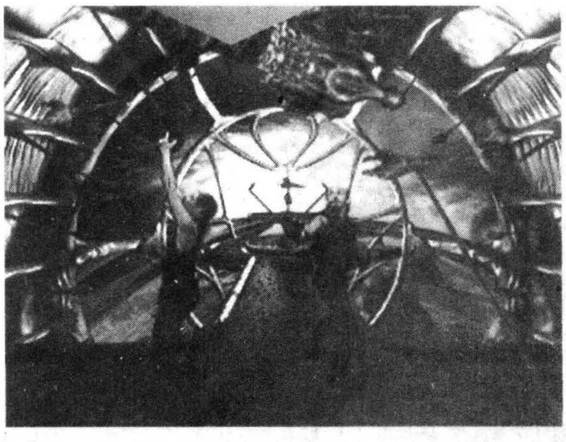
语方式与外界交流，却能以视觉熟练地操纵人机通信介面，可以使用探测装置进行远距离作业。玩家在游戏中关键是要能适当地运用人机通信介面，说是凯西的大脑在游戏中至关重要，实际上成败的关键还在玩家自己的大脑啊！

三人小组要一路协同作战过关闯将

在游戏中，凯西的基本任务是做好埃利和撒克的助手。在故事的进程中，凯西的角色是十分重要的。遇到关闭着的门，凯西要解开钥匙谜题将门打开；在整个游戏中，凯西要不断探测搜索，寻找有用的物品；凯西还要与埃利和撒克协同作战，组成战斗小组用准确的枪法杀敌。

战斗中三个游戏角色使用的武器是激光枪。在战斗中，玩家要敏捷地操纵画面上的游标，使其指向敌方，沉着冷静地杀敌。激光枪除了在对敌作战时有用外，在游戏中遇到上锁的门时，玩家可以用激光枪击毁门锁，打开大门。

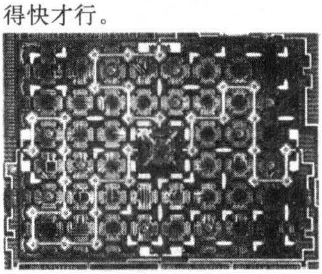
此外，在游戏中，玩家要注意收集一种叫欧布（オーブ）的物品。因为在游戏的后半段，故事流程的走向，将随玩家手中欧布的数量不同，而会有不同的发展方向。



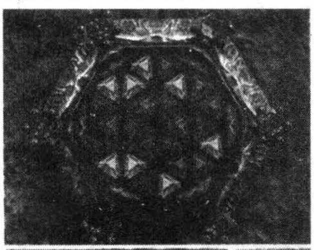
▲三人小组用激光枪作战

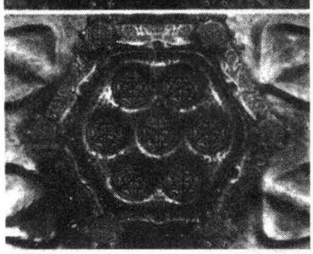
灵动的谜题是对玩家脑力极限的挑战

本款游戏中，遇到配电盘或门的时候，会有智力谜题出现。玩家要把谜题解开，才能修复好配电盘的配线或打开大门。随难易度设定的不同，谜题的难易程度也有变化。谜题还有时间限制，这就需要玩家的头脑不但要灵，而且还要脑筋动得快才行。

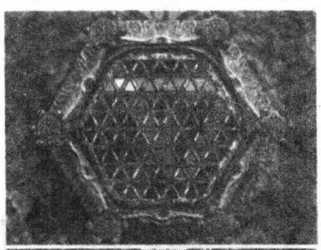


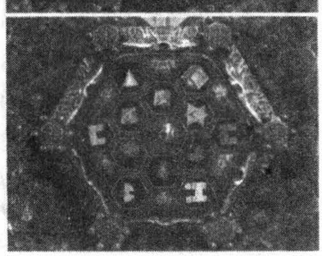
◀配电盘的迷题难度颇高





◀▶开门的谜题五花八门







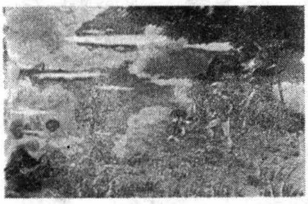
亚鲁巴战记外传

机型 SS	类型 RPG
厂商 SUNSOFT	媒体 CD－ROM

在超任上深受好评的模拟 RPG 游戏“亚鲁巴战记”，此次在世嘉土星上以外传的形式推出。外传一反原作模拟 RPG 的模式，去除模拟的成份，成为人物角色在地图上行进的正统 RPG 游戏。这对于不善于以模拟形式作战的玩家，应该是一个大好消息了。

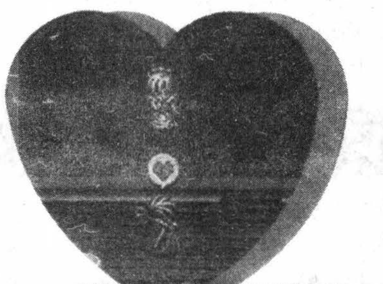
外传的故事舞台，是前作主角亚鲁巴活跃时代的数百年后，故事的主人公是一名 16 岁的少年，名叫派克（パイク）。整个故事分为二部份。第一部为成长篇，派克要在这段故事中成长壮大起来；第二部为完结篇，派克当然要在这段故事中战胜敌人了。此外，整个游戏除了一条故事主线外，还有不少副线脉络，使故事更加丰满生动。

主人公在地图上或迷宫里行走时，会遇到敌人，完全是正统 RPG 的模式。与



▲亚鲁巴的子孙后代在本作中以骑士团登场

▼在酒馆找到歌女埃卡成为同伴





▲第 1 部成长篇的角色全家福，最下方是商人，在游戏途中会不时遇到



▲为寻找石化的解法，来到沙漠镇，卷人突发事件

主人公和他的伙伴性格各异各有所长



◀主人公派克，为寻找石化解法，去闯荡世界。他手中所持的短剑，是父亲遗物，藏有重大秘密



埃卡是派克的得▶意助手，擅用飞行道具和武器，擅长回复系和间接系的魔法

▶莱奥斯最拿手的是高能力回复魔法



▶鸟人族的阿蒙最擅长空中攻击





◀埃鲁塔是龙人族的战士，虽然面目凶恶，但颇有正义感



◀著名魔法师的后代贾洛鲁自然非常擅用魔法

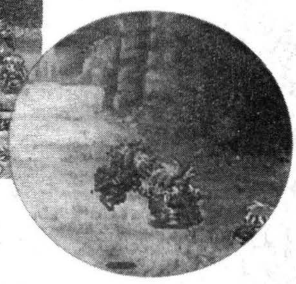
为打败魔法师救活养母踏上神秘之旅



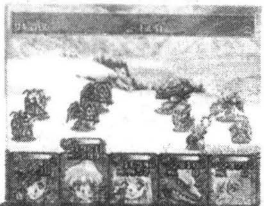
▲战斗场面十分迫人



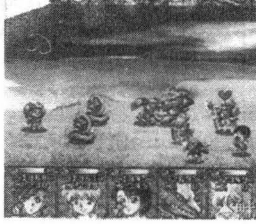
◀魔法效果一目了然



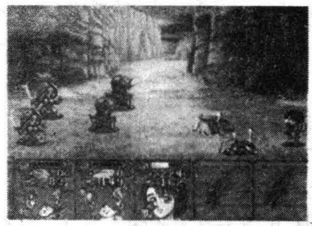
▲选择防守指令，止住敌人攻击



▶谨防中毒



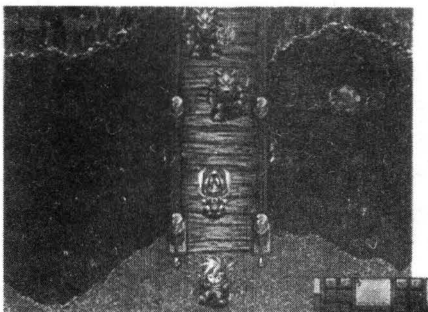
▲要小心应战



▲真是一败涂地了吗？

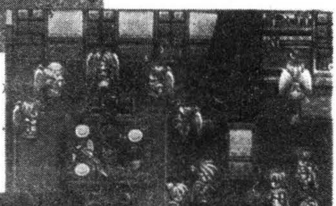
敌人相遇后，即转入战斗画面。战斗画面是旁侧视角的，敌方在左，己方在右，对峙战斗。战斗时，轮到己方布置战斗指令时，玩家可以让己方的组队伙伴轮番从画面下方出现，从中选择最适宜投入战斗的角色进行战斗，安排某个角色攻击某个敌人，在这点上本款游戏的操作是非常便利的。

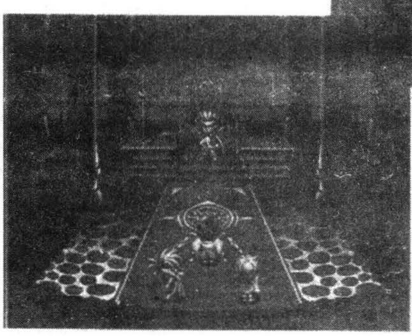
玩家要注意的是，在游戏中，“石化”是贯穿游戏的关键点。主人公派克在幼年时，父母均被妖怪杀害，是养母莱阿把主人公养大的。主人公长大后，有一天面前突然出现了一个谜一般的魔法师，向主人公施法袭来，养母此时奋身上前护住主人公，被魔法师化为石像。主人公为解救被石化了的养母，开始踏上旅途，去寻救化解石化的方法。可一路上，怪事迭出，不断有石化事件发生。主人公在艰难的旅途中，结识了几名可靠的伙伴，共同走上神秘之旅。而最后能不能打败魔法师，救活养母，就要看玩家的本事了。



◀一路上，派克和同伴过关斩将，对每一个敌人都不能掉以轻心，否则最初的决心就难以实现

▶面对被魔法师石化了的养母，派克下定决心要打败敌人，救活养母





◀在征途中，派克和伙伴不断遇到强敌，这是派克伙伴与吸血鬼展开殊死对决



▲传说中不死的魔法师拉脱利亚



◀拉脱利亚的属下贝鲁纳德



▶冷酷的女魔法师诺玛

PS最新足球游戏彻底比较

索尼Play Station在次世代机型中是深受玩家喜爱的佼佼者，为PS制作游戏软件的公司数量众多。KONAMI、NAMCO及HUMAN三家公司均擅制体育游戏，自然均已加盟PS游戏软件的制作行列。凑巧的是，这三家公司均为PS制作了足球游戏，为便于玩家朋友比较选择，现将这三款足球游戏各自的特点做一下比较介绍。比较介绍的目的并不是要比出优劣，而只是使玩家能对它们有一个概括的了解，从而能根据自己的喜好，从中选择出一款适合于自己的足球游戏。

文/伊夫

J联盟实况足球	J联盟足球 EX	究极阵形足球
厂商 KONAMI	厂商 NAMCO	厂商 HUMAN
三款足球游戏中，最先推出的是这款“J联盟实况足球”。制作商KONAMI的实况足球系列本来就是玩家认知度非常高的游戏，在超任等其它机型上一直获有好评，这次在PS机上表现自然不会差。游戏中全部登场人物均由polygone制作，人物动作流畅自然，玩家极易上手，很快就能熟悉操作运用自如。游戏设计中，对人物动作的细微之处也都有所考虑，比如说，球员在全速向前跑动时，若玩家要操纵他折返跑回，画面上的球员不是瞬间折返，而是在一定的惯性缓冲之后才做折返，与运动场上的真实情况无异。游戏中设有不同的比赛模式。有以全年职业联赛为背景的“联赛战”；有为争夺超霸杯的“超霸杯赛”；还有“表演战”和“全明星赛”等模式。玩家在进行游戏时，不但能听到现场解说员的评论解说，在画面上球员姓名旁还能看到球员的面部特写照片，使玩家感到真有一种实况转播感。在遇到任意球或角球的时候，会有表示球旋转方向的选择出现，玩家在这时可以充分发挥自己的足球天才，寻找最佳角度，选择出适合的脚法，一脚定乾坤。	NAMCO的J联盟足球也可以算是名作系列了，在超任上就已经推出到三代了。NAMCO把它移植到PS机上，自然有了进一步的提高。在基本系统方面，PS版是从超任继承而来，所以熟悉超任版的玩家在这款游戏上是非常容易上手的。“J联盟足球 EX”中颇有特色之处是游戏中带球过人的场面，玩家操纵的球员带球前进时，对方球员会来抢夺，在相持时，玩家可以操纵球员，做出漂亮的假动作，晃骗对方，如果能成功地骗过对方，带球突破对方防线，看台上的本队球迷就会发出热烈的喝彩声。本款游戏另一独具特色之处是，每日的比赛结果，都会在当日的“NAMCO体育报道”上刊载出来，比赛的结果是“快胜”还是“惨败”，本队球迷的情绪会随报纸上报道的情况忽喜忽忧。本款游戏可以多人上阵，最多允许6个玩家结伙上阵，真不得了，几乎快要组成一只足球队了。多人集体上阵游戏，可以协同作战，以优秀的战术意识，打出精彩的配合，其乐趣、难度和娱乐性均远远高于单人游戏。	这是PS机上足球游戏的最新作，游戏分为三种模式：“世界杯赛”、“表演战”及“HUMAN杯”。游戏中共设置了32个国家的足球队，球员总数达704人。在“世界杯赛”模式中，共有24个国家出场争雄。“表演战”则是玩家挑选自己喜爱的国家，来进行绿茵大战了。“HUMAN杯”显然是制作厂商的广告式配置了。本款游戏比较有突出特色之处是注重总体意识，玩家可以为自己的球队选择中意的阵型，可以做战术上的安排，是全攻全守还是防守反击，玩家俨然以资深的教练兼运动员的双重身份出现，十分过瘾。在游戏设定的安排上，也是面面俱到的，天气状况分为晴天、雨天和多云三种，场地草皮也可由玩家来随意选择。玩家在游戏时可选择的视角有三种，而画面上球员的大小可做4个阶段的调整，玩家通过视角的选择和球员大小的调整，可以使画面表现出极为真实的临场感。本款游戏的操作十分简单，球员动作均用一键控制，而踢球力度的大小，则与单键按下的时间长短相关，故此，玩家要想在游戏中做落点准确的传球，也颇需些功力呢。

踢球力度比较

踢球的力度关系到最远的传球距离，自然也关系到射门时球的力量。现在把这三种足球游戏球员踢球的力度做一比较。看来是“J联盟实况足球”中的球员脚头最硬，一踢之下球能飞到80米开外，而最软的“究极阵形足球”，球员也能把球踢到60米左右，在实战中完全够用了。应该说，从踢球力度来讲，这三种游戏都属上乘，玩家在实际操作中对其区别是难以查觉的。



▲J联盟实况足球



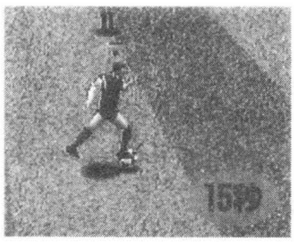
▲J联盟足球EX



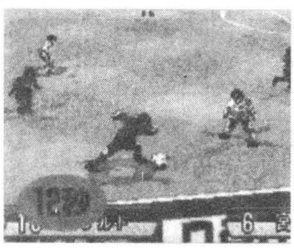
▲究极阵形足球

球员跑速比较

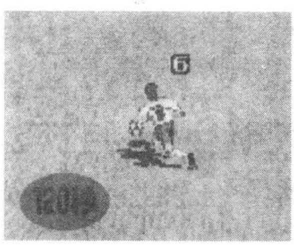
在三种游戏中，都选出巴西队著名边锋莱昂纳尔来做一下球员跑速的比较。比较的办法是让莱昂纳尔带球从球场一方端线盘带到另一方端线，看一下耗时究竟多少。这次是“J联盟足球EX”夺得冠军，莱昂纳尔仅用12秒就完成了全场的纵向盘带，成绩骄人。“J联盟实况足球”获第二，时间为15秒，属正常范畴。“究极阵形足球”则比较差劲，球员加速感相当差，莱昂纳尔居然用了120秒才完成任务，看来在这点上这款游戏是需要加以改进的。



▲J联盟实况足球



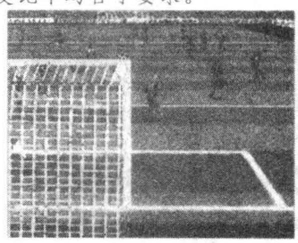
▲J联盟足球EX



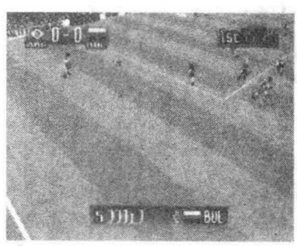
▲究极阵形足球

足球场尺度比较

这三种游戏中足球场地的尺度是有一些区别的。“J联盟实况足球”中场地长与宽的比率是2:1，与一般实际足球场的尺度相当，玩家在游戏时的感受也比较自然。“J联盟足球EX”中场地的长与宽的比率是3:2，“究极阵形足球”也是如此，在这二种游戏中，玩家会感到场地横向过于宽阔，球员在纵向的布位有一种被压缩了的感觉。虽然在场地尺度上是有上面所讲的区别的，但从实际的要求来讲，还都在规则允许的范围之内。实际足球场地横向尺度在45米至90米之间，而纵向尺度在90米至120米之间。这三种游戏的场地尺度比率均合乎要求。


▲J联盟实况足球

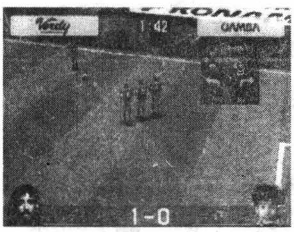

▲J联盟足球EX



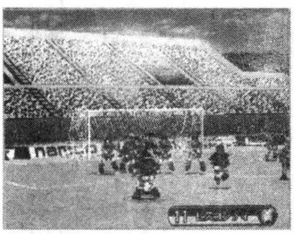
▲究极阵形足球

罚任意球比较

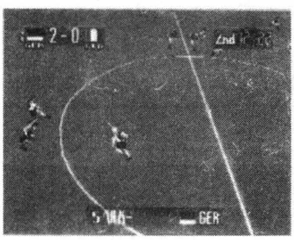
三种游戏中均有任意球的设置，但均只设置了一种，即直接任意球，间接任意球在游戏中是没有的。在“J联盟实况足球”中，罚任意球时，画面上会出现表示球路曲线和球旋向的标记，玩家可选择，一展香蕉球的神技。“J联盟足球EX”中，玩家在主罚任意球时，可能会感到视角不太理想，眼前对方球员的人墙挡住视线，操作灵活机敏感较差。“究极阵形足球”中，玩家也可用或左或右的弧线球，绕过人墙射门，玩家的视角也较上一款游戏为好。至于平局后的点球大战，其操作方法与罚任意球相同，不必赘述。



▲J联盟实况足球



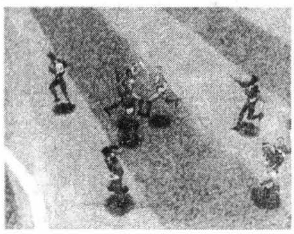
▲J联盟足球EX



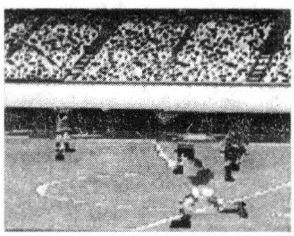
▲究极阵形足球

射门成功比较

射门成功之后，游戏中会出现球员欣喜欢呼的镜头，这与实战中的情况相仿。“J联盟实况足球”中，球员破门之后，其余十名队员会围拢过来，欢呼雀跃，场面极为欢快。“J联盟足球EX”中，情况就完全不同了，只是破门队员一人欢呼，其余队员均呆立原地不动，冷冷清清，没有什么欢快的气氛。“究极阵形足球”情况居中，破门队员自然是欢呼不已，在场上奔跑，他后面会跟着几名队员一起高兴地跑。从真实感来讲，“究极阵形足球”比较符合实际情况。



▲J联盟实况足球



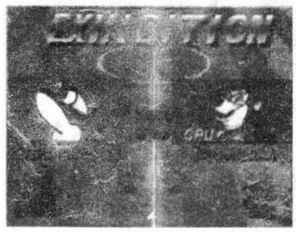
▲J联盟足球EX



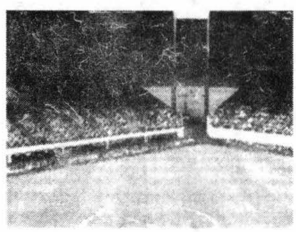
▲究极阵形足球

天气情况比较

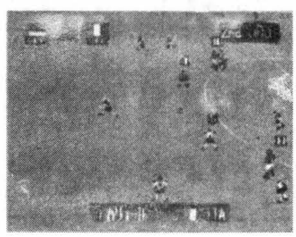
足球游戏中加入天气情况的变化，为的是谋求更高程度的真实感。这三种足球游戏中，都有天气变化的设置。可设置的情况又不尽相同。“J联盟实况足球”中，在比赛时，天气状态会有自然的变化。“J联盟足球EX”中，玩家可以选择白天或者夜晚，天气情况则不论是白天还是夜晚，都是晴朗的。“究极阵形足球”是天气情况选择性最高的了，玩家可以按自己的喜好把比赛时的天气设定为晴天、下雨或是多云。



▲J联盟实况足球



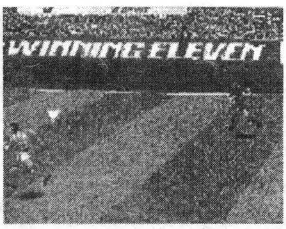
▲J联盟足球EX



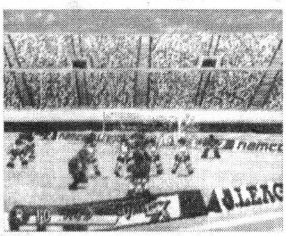
▲究极阵形足球

球场周边比较

看过实际足球比赛的人都知道，球场四边摆放的都是广告牌。在这三款足球游戏中，情况也是一样，在球场周边都摆有广告牌。“J联盟实况足球”中，制作厂商KONAMI突出自己，把自己的广告放在最醒目之处。“J联盟足球EX”中，广告牌严严实实围球场一周，其中自然少不了制作厂商NAMCO。“究极阵形足球”则比较实在，其广告牌的设置是模仿1994年世界杯赛的情况，广告是世界性的。玩家在游戏时自然不会对球场周边的广告多加注意，可做为游戏内容的细节，球场周边的情况也反映了制作厂商的素质水准，了解一下不无益处。



▲J联盟实况足球



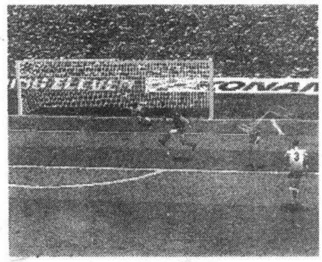
▲J联盟足球EX



▲究极阵形足球

游戏画面欣赏

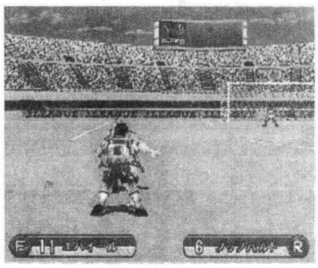
J联盟实况足球





全部Playgone制作，人物动作流畅自然

J联盟足球EX

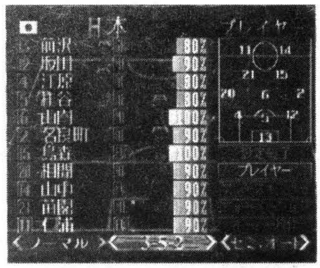




比赛结果，当日上报刊出，取胜就会名扬全国啊！

究极阵形足球





精心布置阵形，安排战术，是取胜之道

惊人！轻巧的大屏幕彩显！

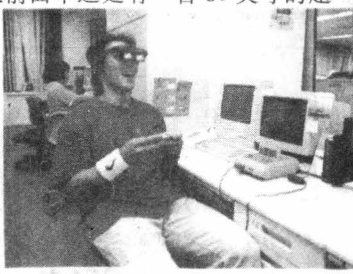
打电玩时游戏画面显示屏的尺寸，自然是越大越过瘾，这点每个玩家都会有切身体会的。玩家在自己家里玩电玩，一般大到29英寸、33英寸的显示屏恐怕也就到了极限了，到了这个尺度，画面就已经相当有震撼力了。但是，玩家朋友们可曾想过，再把屏幕加大一倍、二倍，会是什么效果呢。比如说，80英寸的显示屏其感觉如何呢，也许玩家朋友们想都没敢想吧。现在好了，玩家朋友们不但可以想，也可以用了。

这是一种很奇特的装置，其整体造型有些类似VR－BOY眼罩机，也是戴在头上使用的。玩家把它戴到头上后，有两个不到二英寸的小显示屏恰好位于玩家的眼前，而玩家耳侧则各有一只立体声耳机。不要小看了这个奇特的装置，它能给使用者以80英寸超大屏幕的超真实感受。玩家使用它时，其感觉就是在前面不远处有一台80英寸的超大屏电视，画面真实，音效上乘，感觉极为自然。

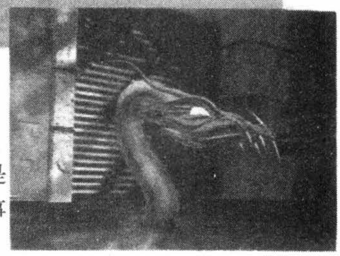
这个装置式样奇特，名称也别具一格，称为"！Glasses"，其含义是"令人惊叹的眼镜"。虽然自称为眼镜，可这眼镜的价格决非其它眼镜同日可语。"！Glasses"售价高达98000日元，足足够买三台次世代游戏机了！价格虽高得令人咂舌，但细想起来，还是物有所值。因为"！Glasses"不仅仅可用于游戏机，它带有一个接驳适配器，通过这个接驳适配器，"！Glasses"可以联接到录相机、视盘机、电脑、电视等多种设备上，用做这些设备的终端显示器。这样看来，"！Glasses"的作用就像是一台80英寸的彩电了，可80英寸的彩电只能一个人独用似乎是一种缺憾。但从另一个角度讲，能用80英寸的彩电打电玩而不影响任何人，也是一种很得意的事啊！



◀这就是全套设备



◀玩得很开心



也有3D画面功能▶

智力游戏手持机新品种

提起一机一款游戏的手持机，玩家自然会想到久盛不衰的"俄罗斯方块"手持机。看来能随身携带的智力游戏对玩家还是有一定吸引力的，日本タカラ公司也看准了这一点，最近推出了一款名为"Lights out"(熄灯)的智力游戏手持机。这款手持机没有显示屏，取代显示屏的是25个可发光的方形按键。游戏的目的也很简单，就是要玩家通过适当的按键过程，使得5×5方阵中的25个按键全部熄灭。由于玩家每按下一只按键，就会引起它上下左右相邻按键发光状态的反转（即原发光的熄灭，原熄灭的发光），使得貌似简单的游戏变得十分需要脑力了。"Lights out"手持机游戏的初始状态，数量超过1000种，玩家要把它们一一破解，还真不是一件容易的事呢！每次开机时，"Lights out"显现出一种随机游戏初始状态，玩家若已破解过这种状态，可按选择键，就会出现另一种初始状态。本手持机还设有提示功能，玩家遇到绞尽脑汁百思不得其解的困难时，可以求助于此项功能，真是很体贴人的考虑啊！



▶考验智力的小玩艺儿

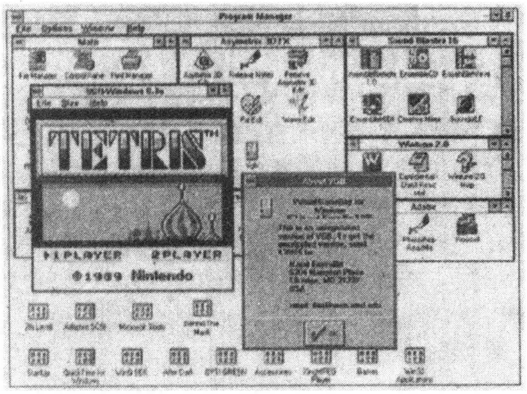
在电脑上玩Game Boy

新潮

Game Boy是手持型游戏机，与电脑本是风马牛不相及，难以想象二者之间会有什么联系。可最近一款名为"Virtual Game Boy for windows"的软件把这二者联系起来了。

玩家只要把上面那款软件装入电脑，就可在Windows窗口下运行Game Boy的游戏程序。用这款软件在电脑上运行Game Boy游戏，比用任天堂的Super Game Boy(即通过专用接驳器在超任主机上运行Game Boy)有着更好用的调色工具，可以有四组色频来控制RGB三原色。

在游戏的速度上，基本上与Game Boy原来情况一样。而游戏的画面尺度则可以有多种选择，最大可以大到全屏幕画面，不过这时游戏速度就会变得很慢。最佳情况是按与原Game Boy画面1：1的尺度来进行游戏，这时游戏速度与原有速度一样，画面亦很精细，只是在屏幕上占位置过小，感觉上不是很好。玩家在真正进入游戏时，可选择一个兼顾游戏速度和画面大小的尺度，以能顺利进行游戏自己感觉良好为准。



▲Game Boy的游戏画面出现在电脑屏幕上，虽然在Windows窗口中占位不多，却也很有趣

这款"Virtual Game Boy for windows"软件，目前在香港的一些电脑软件专营店里已经可以买到，相信不久国内也就可以买到了。这款软件，本身程序容量并不大，一只1.44MB的三英寸软盘上，除装上这款程序软件外，还同时装有几款Game Boy游戏，一并出售。

"土星"与PC机联姻

看板

同为32位的次世代机和电脑，原本是"你走你的阳关道，我走我的独木桥"，其游戏软件是不能互换使用的。这种各据一方的局面，现在被世嘉土星打破了。

现在玩家只要购买一只Diamond公司最新推出的"EDGE"卡，把它装在PC机上，就能在PC机上玩土星机的游戏了。"EDGE"卡采用NVI为主芯片，包容了次世代游戏机软件所需的多项强劲功能，如Real－Time(真实时间)及Photo－Realistic(真实影像)3D画面等。"EDGE"卡完全支持Windows 95(视窗95)，其解像度高达1600×1200，色彩种类1000万种以上。"EDGE"卡除可以用于玩土星游戏外，还有一个更大的功能就是可用于解决现PC游戏的某些缺点。比如说，有些立体游戏的画面无法显现出圆滑的表面，现在借助于"EDGE"卡的强劲功能，游戏软件开发公司就多了一处大显身手的天地了。这对游戏玩家来说，当然也是个好消息了。

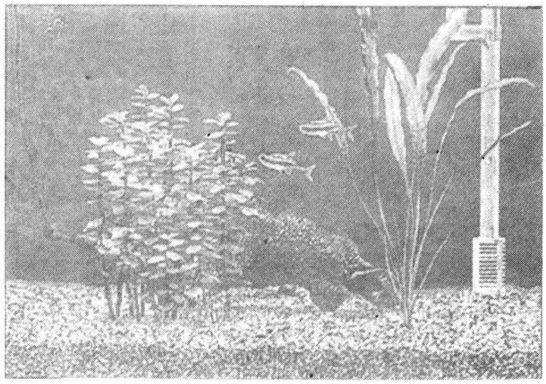


▲这款刚刚问世的"EDGE"卡，不但解决了玩家在电脑上玩"土星"的难题，还给软件开发公司一个发展的天地

这只新推出的"EDGE"卡，价格约合2000余元人民币，真不便宜。相信过一段时间后，会稳定到一个让玩家更容易接受的价格。"EDGE"卡对PC机配置的要求相当高，一定要PCI总线的奔腾586机方能使用。

电脑养鱼乐融融

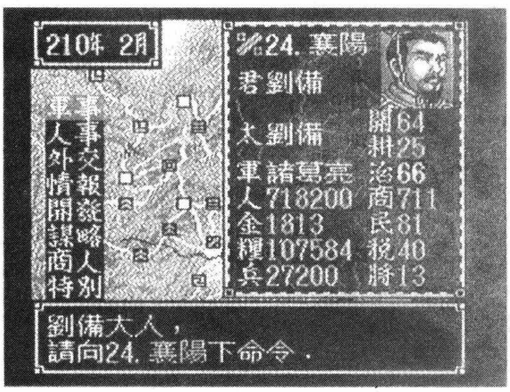
如果你对水族感兴趣，可又觉得弄个鱼缸摆在家里真养起鱼来，还要经常换水喂食为之费心操劳太麻烦了，可以来试试在电脑上养鱼。这款名为“AQUAZONE”的电脑软件能让你在屏幕上过足养鱼的瘾，而且养的还是你轻易舍不得掏钱去买的珍稀类的热带鱼。游戏开始时，先要设定鱼缸的尺度，此时，鱼缸里除了水之外，别的什么也没有。然后可以接通照明光管将鱼缸照亮，再选择合适的砂粒铺在鱼缸底部，选择你最喜欢的几种水草植入砂中，还可以选择诸如朽木、怪石之类的饰物放在缸底活跃环境气氛。鱼缸的背景，是悦目的海兰色，如果你觉得过于单调，可以变换为星空、月夜或日落等，使你的水族环境更具情趣。一切就绪之后，你要先接通电热管把鱼缸的水温加热至合适的温度，然后方可选择你所喜爱的鱼，放入鱼缸正式开始你的养鱼工作。在电脑上养鱼，一样要换水喂食，只不过这一切只需抬指按几个键就可以完成了，完全不像真正养鱼需要你劳动自己的身体。虽然养鱼已变成了抬指按键的事，可仍不可掉以轻心。忘了喂食鱼一样会饿死，没有按时换水鱼也会患病，一旦患病不但有求医问药的麻烦，还会影响到繁殖力，弄得鱼缸中后继无鱼。你要是摸准了鱼的习性，精心养育，雄鱼雌鱼就会为你生出一群漂亮的小鱼，你的鱼缸就会一下热闹起来。这款电脑养鱼的游戏，最新已出到 Version1. 5 版，是以光碟的形式发售的，有兴趣的玩家可以找来试试身手。



▲电脑养鱼栩栩如生

第一款中文超任游戏问世

超任游戏，自1990年至今，林林总总累积起来已逾1500款。这么多款游戏，其中相当大的部份是日文版游戏，少部分是英文版游戏，这两部分之和，大约占了游戏总量的99%了。其余几款，有瑞典文版、意大利文版等，可就是没有中文版的游戏。这种情况，对广大国内玩家来说，显然是一种遗憾；而对日本游戏业界而言，没能以广大中国市场为其开发目标，则是其百密一疏的地方了。



▲清一水儿的汉字，真亲切

最近，一款光荣公司出品的中文版“三国志Ⅲ”打破了超任机从来没有中文游戏的局面。光荣公司擅长制作战略模拟游戏，对三国题材的模拟游戏尤其情有独钟，在各种机型上都有“三国志”推出，只可惜大部份为日文版，少量几个为英文版，国内的游戏玩家碍于文字方面的阻力，虽然可以在猜测中摸索前进，可在乐趣上就要大打折扣了。这次中文版的“三国志Ⅲ”的推出，对于那些碍于语言阻力难于打穿游戏的玩家来说，真是一曲福音了。而对于那些对日文版“三国志”也无所畏惧的玩家，也是一件锦上添花的好事，因为以前的日文版中虽然有许多汉字，但总不及全部中文来得亲切。

超任首次推出中文版游戏，表明日本游戏业界已经把市场开发的矛头对准了中国的玩家，希望在今后不长的时间内，能出现一批中文版的 SLG 和 RPG 的热门游戏，那国内的玩家可真是有福了。

文／阿山



RPG 侍魂登场

□庄哥

“侍魂”是知名度很高的格斗游戏，在几种机型上都有版本推出。当世嘉版的“侍魂”在国内推出时，十分抢手，大受格斗游戏玩家的欢迎，还曾经掀起了一阵热潮，造成“侍魂”游戏卡一度脱销。不知道在国内有多少人是“侍魂”迷，在日本，据推断，有上千万人迷恋“侍魂”。对于这样一款拥戴者众多的格斗游戏，SNK 公司忽发奇想，要以 RPG 形式推出其系列续作。这款格斗游戏的 RPG 续作，名为“真说武士道烈传”，以 CD－ROM 为媒体，用于机皇 CD 机。众所周知，机皇上的游戏基本上均为格斗游戏，还从未有 RPG 游戏露面。因此，这款“真说武士道烈传”算是机皇上 RPG 的开山之作。根据“侍魂”的受欢迎程度来推断，它的这款续作，一定也会广受玩家拥戴。故此，在机皇版推出后，必然会陆续推出世嘉版、超任版。因此，手边没有机皇的国内玩家们，也可以通过本文先了解一下情况，做到心中有数，一俟“真说武士道烈传”在世嘉或超任上推出，就可以胸有成竹地拍出银子了。

“真说武士道烈传”与“侍魂”具有相同的时代背景，仍以江户时代的日本为故事舞台。游戏中的人物角色也与“侍魂”一样，还是霸王丸、桔右京、牙神幻十郎等人。在游戏时，玩家要选择一名人物角色作为主角，然后开始自己的修行冒险之旅。玩家冒险的旅程，遍及全日本的城镇农村。在旅程之中，玩家会遇到其他的人物角色，可以把他们接纳为自己的伙伴，最多可以以三人小组的

熟悉的人物踏上陌生的道路



▲霸王丸依然以其出色的剑技威震四方



▶娜可露露是为大自然而战斗的美妙女剑士



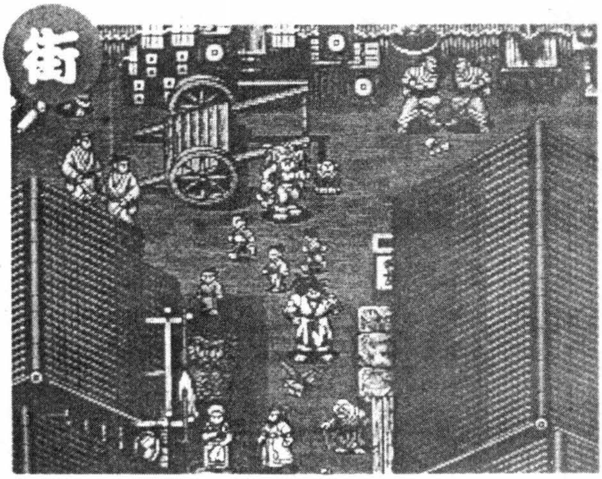
▶桔右京剑技独步天下



◀牙神幻十郎是霸王丸的忠实伙伴



◀查姆·查姆是金发的正义剑士，为讨伐邪恶而奋战



◀在街镇上可以买到各种物品，还要收集有用的情报，具有正统的RPG规范内容



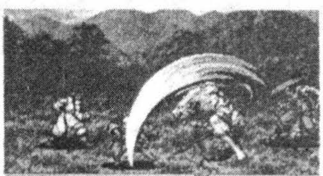
◀在港口有船

▶船上也会遇到敌人

形式组队战斗。随玩家在游戏开始时所选择主角的不同，玩家在游戏过程中遇到的伙伴也就不同，当然游戏故事的流程也相应就不一样了。因此，这款RPG游戏不是一玩遍就可以穷尽的，第一次游戏时可能与牙神幻十郎作伴，第二次游戏时也许会和千两狂死郎为伍，第三次又会遇到别的什么角色了。总之，这是一款具有多次可玩性的RPG游戏。

既是RPG游戏，战斗时指令式的控制是必不可少的。控制指令中，除了RPG游戏惯常的攻击、防御、道具、逃走等项外，还有“奥义”这种明显带有格斗游戏色彩的指令。游戏中的人物若以“奥义”指令出招，使出必杀技的话，会消耗自己的“气合”值。若人物的“气合”值不够，是无法使用“奥义”的，从这个角度看，“气合”值有些类似其它RPG游戏中的MP值。此外，这款游戏中还加入了独特的“助太刀系统”。人物角色在战斗中，受到敌方攻击时，会产生“怒气”，其“怒气”值积累到一定程度时，同时也就是受伤害到了一定的程度了，这时就会有援兵出现，像十兵卫或丰藏等角色就会显身来助战，这就是“助太刀系统”。

这款游戏分为“天草篇”、“京都篇”等三个章节，玩家可以从头开始进行游戏，也可以从中任选一个章节来玩。这样一种设计，无形中又增加了这款游戏的重复可玩性。





▲基本战斗画面

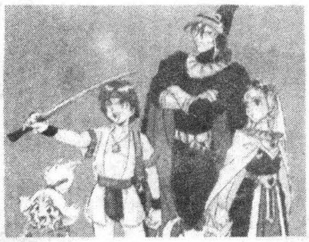
▶使用奥义威力无穷





▶超强力攻击非同凡响

◀助战的勇士突然出现



"天外魔境"

风云再起

★文 西庄

1995 年 12 月底，HUDSON 公司的传世名作"天外魔境"系列，首次在超任上推出，名为"天外魔境 ZERO"版。这是 HUDSON 公司推出的第七部"天外魔境"系列的游戏了，距其第一部系列作"天外魔境 ZIRIA"也有六年的时间了。

1989 年 6 月 30 日，HUDSON 公司在 PC－E 上首次推出"天外魔境 ZIRIA"。虽然 PC－E 仅仅是 8 位机，可是由于采用 CD－ROM 为媒体，能容纳巨大的程序信息量，故此这款"天外魔境 ZIRIA"一推出，就以其复杂的故事流程和优美的动画场景慑服了玩家，引起了轰动性的反应，一时 PC－E 主机的销售也为之大增。确实，在 1989 年，"天外魔境 ZIRIA"做为一款 RPG 游戏，与当时 FC 机和 MD 机上的 RPG 游戏相比，给玩家一种全新的惊异感受。这种感受，除了来自大容量 CD－ROM 所提供的动画演示和故事流程外，其故事题材的诱人也是一个重要的因素。

"天外魔境"系列的故事背景，取材于一本名外"远东伊甸园 ZIRIA"的小说。这本小说的作者，是美国人 Paul Chada. 他是一位以东洋文化为研究专业的小说家，利用自己对东洋文化的深刻了解，创作出了这本以 Zipangu 国（意大利语，实际上就是日本国的意思）为背景的幻想小说。这本幻想小说描写的是想像中的天外来客，来到古代的 Zipangu 国，与当地人交往中出现的种种误解和趣事。小说出版后，HUDSON 公司的广井先生无意中得到一本，看过之后，灵感突发。他想到，可以利用小说中所描绘的天外来客与古代人类之间的误解和趣事，加以演进后做成一部 RPG 游戏，于是，"天外魔境 ZIRIA"得以诞生。

"天外魔境"系列作，都是以不可思议的黄金岛国 Zipangu 为故事舞台。而故事的主人公，在游戏中是以组队形式出现的。主人公均为古代被称为"火焰一族"勇者的后代，典型人物为"自来也"、"纲手"和"大蛇丸"。"火焰一族"在远古时代，曾为拯救 Zipangu. 在危机时刻，与恶魔进行了殊死的斗争，将恶魔封印。而他们的后代"自来也"等人，则面临的是企图将恶魔复活的邪恶势力大门教的挑战。大门教的魔头，精通妖术魔法，自来也等人必须在实战中把自己百炼成钢，才能战胜魔头，阻止被封印的恶魔复活……

上面就是"天外魔境"系列作的故事模式，看上去确实是很吸引人的。也正是因为故事模式非常吸引玩家，"天外魔境" 自 1989 年问世后，一直在玩家中口碑载道。HUDSON 公司于是再接再励，不断推出 "天外魔境"系列新作。在系列新作中，除了有继续以 RPG 形式表现人物故事情节发展的作品外，还有以格斗游戏形式

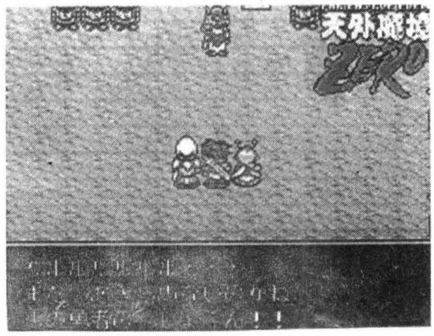


◀游戏的主角早已成为人人皆知的形象

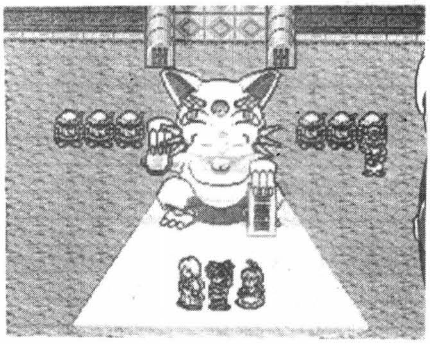
推出的“天外魔境”系列作品。这是因为，在几款RPG的“天外魔境”推出之后，自来也、大蛇丸等故事主人公的形象已在玩家心目中扎下了根，再以格斗游戏的形式制作游戏，不用宣传就能有很好的市场销路。“天外魔境”不但在家用游戏机上有格斗游戏推出，还制作了街机版，使玩家在游戏厅内也能过过“天外魔境”的瘾，HUDSON公司为玩家想的是够周到的了。

近期，HUDSON公司推出的“天外魔境”系列，除超任上的“天外魔境ZERO”外，不久还会推出世嘉土星用的“天外魔境第四默示录”和PC－FX用的“天外魔境Ⅲ NAMIDA”二款次世代机型用游戏软件。这样，从1989年的“天外魔境ZIRIA”算起，到PC－FX的“天外魔境Ⅲ NAMIDA”，“天外魔境”大家族共有九款游戏了。这九款游戏中，除超任用的“天外魔境ZERO”是用卡带外，其余均为CD－ROM。众所周知，CD－ROM由于容量大，可以提供大量的动画场景，而卡带限于容量，动画表现力相对要差些。虽然如此，超任的“天外魔境ZERO”在故事情节和人物个性上丝毫也不比系列作中的其它作品差，也就是在动画方面有所压缩而已。

由于“天外魔境”系列，在国内最普及的FC机和MD机上均无作品推出，而其推出作品最多的PC－E机，在国内玩家中的持有率又非常低，故此国内玩家对这款系列名作可能都不是很熟悉。这次“天外魔境”在超任上有了作品，是个好消息，国内玩家拥有超任机的人数日益增多，玩家朋友们终于有机会领略这款系列名作的魅力了。



▲这是最新超任版
▼“天外魔境”的画面



“天外魔境”系列游戏一览表

游戏名称	天外魔境 ZIRIA	天外魔境 Ⅱ MARU	天外魔境 风云歌舞伎传	天外魔境 歌舞伎一刀凉谈	天外魔境 电脑格斗传	天外魔境 真传	天外魔境 ZERO	天外魔境 第四默示录	天外魔境Ⅲ NAMIDA
机型	PC－E	PC－E	PC－E	PC－E	PC－FX	NG－CD	SFC	SS	PC－FX
说明	这是系列作中的第一部作品，1989年一推出，就大受好评。在当时，游戏版图的广阔，故事流程的复杂，动画的华丽，均开创了RPG游戏的新篇章。	作为系列作中的第二部作品，仍以RPG形式推出，属于超大型RPG的作品，故事背景仍以Zipangu国为舞台。1992年推出时，同样引起了购买热潮。	这部作品可以说是二代的外传，故事舞台未变，形式也仍为RPG，但内容很有特色，游戏主人公是歌舞伎，游戏中有不少动人的歌曲。	这部作品一反前几部的RPG形式，变成了格斗游戏。游戏中的登场人物，都是前作中的主角，玩家操作起来，很有亲切感。	这是系列作中第一部32位机的作品，看名称就知道是格斗游戏。游戏中三维动画的表现非常出色。	内行的玩家一看机种，就知道这也是一款格斗游戏了。游戏中的人物还是那些熟悉的角色。同版本的游戏也在街机上使用了。	这是系列作中第一部16位机的作品，也是唯一一部使用卡带的作品。是RPG形式的游戏，但是又搭载了最新的PLG系统。	系列作中第一部用于32位机的RPG作品，画面相当华丽精美，游戏内容加入了恐怖色彩，这是其创新的方面。	另一部32位机的RPG作品，以Zipangu国中的琉球为故事舞台，从故事内容看，可以说是系列作品的完结篇。画面见题头图。

手柄危机

手柄眞会退出游戏舞台吗？

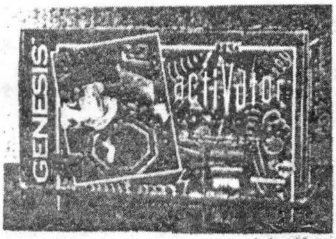
游戏机从最初的“雅达利”一直发展到最近的次世代，都是画面、音效、游戏内容上的改进，而硬体总体架构，则一直保持着手柄输入指令到主机的形式。自然，手柄的式样、控制键的多寡，不同机型各有千秋，但万变不离其宗，玩家手里无论如何总要握着个东西，时而痉挛，时而颤抖，才能顺利进行游戏。习惯成自然，从没有人怀疑过手柄的必要性。

可是现在，恰恰是这必不可少的手柄，受到了挑战，说在某些特定游戏的范畴内，面临着被淘汰的威胁，也许并不过份。

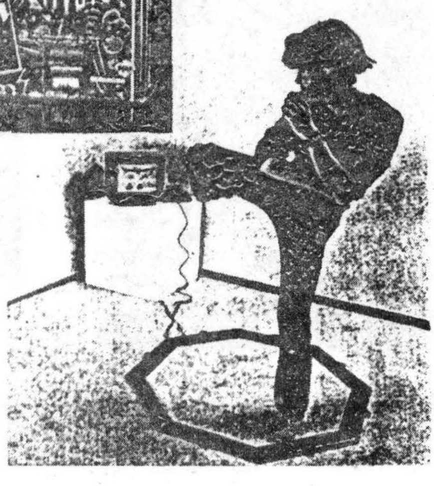
最初的挑战来自世嘉。1994 年，世嘉公司为 MD 游戏软件“格斗三人组 Ⅱ ”配备了专用的周边设备。此设备名为“Activator”(激活器)，是一个八边形的框形结构物，其尺度大小约有一米半左右的方圆。使用时，把“Activator”的联线插入世嘉机上手柄的位置，然后把大八边形的框环放在地面上，玩家站在框环之中，以自己实际出拳放脚的动作，控制画面上主人公的动作来进行格斗，完全不必再用手柄。这个“Activator”是由 8 条边框拼接而成，平时不用保存还是很方便的。每条边框上均装有红外线传感器，这 8 个红外线传感器，对应出拳、踢腿、跳起、蹲下等 8 个不同的动作。玩家在框环内，以自己的动作使得某传感器发生感应，游戏中的主人公就会做出与此传感器相对应的动作。如果玩家能按游戏的设定同时触发某几个传感器，游戏中的主人公就会使出精彩的必杀技。当然，必杀技的使用是有相当难度的，不下点儿功夫难于奏效。

“Activator”1994 年在美国出售，很受欢迎，不久即售罄。这可能与使用“Activator”能明显提高玩家对游戏的参与度有关。玩家用此装置玩格斗游戏，不能像用手柄时那样以传统的坐姿来参与格斗了，玩家要站在环框内，手足并用，拳打脚踢，颇有真枪真刀明火持杖干一场的感受，一场游戏下来，弄个大汗淋漓，也要有相当的体力付出呢。更有趣的是，若要玩双人对战格斗游戏，可以用两个“Activator”代替两只手柄。两个玩家分别站在自己的大环框内，各自出拳飞脚，身体并不接触，可屏幕画面上的两个主人公却已经你死我活地打成一团了。

用“Activator”代替手柄，确实给格斗游戏的玩家带来了许多新的乐趣。但是，这种“Activator”也有其不足之处。首先，其环形框架放在地上，玩家在动作时还要分神注意不要磕碰，不然一不小心也许就撞坏了。其次，玩家在游戏时的手脚动作与游戏画面上反映的并不是同等的，玩家实际上是以身体感应来触发红外线传感器。比如说要出拳，那只要玩家感应了与出拳相对应的传感器，无论是用手感应或用脚感应都行，游戏画面上的主人公就会出拳，这就给人一种不真实的感受。



◀这就是代替手柄的“Activator”



▶玩家要站在环形框内才能进行游戏，确实不大方便

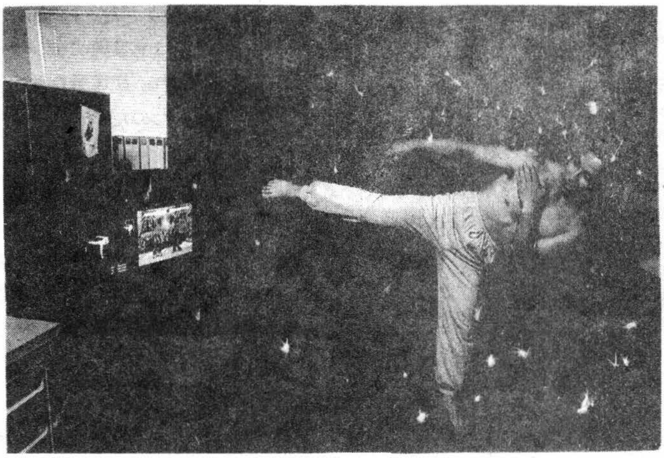
尽管“Activator”有以上种种不足之处，可其试销的结果却令游戏业的人士受到了鼓舞，也促使研究机构决意要开发出更完美的非手柄式指令传感装置。

1995年，日本大阪的图像情报研究所经过一段时间的研究，试制成功比“Activator”更完美的格斗游戏专用非手柄式指令传感器。这种传感器克服了上面提到的“Activator”的二项不足。首先，在玩家身体附近，不再有任何物件会妨碍玩家的出拳飞腿。因为这种非手柄式指令传感器采用的是光学传感方式，玩家只要没有跑到传感器后面去，无论在多大的范围内(当然是指玩家自己的游戏空间了)活动，都能有效地控制游戏中的主人公。此外，使用这种传感器，玩家的动作和游戏中主人公的动作，基本上是一一同步对应的。换句话说，玩家出拳，游戏中的主人公也随之出拳，玩家踢腿，游戏中的主人公也随之踢腿，绝不会发生“Activator”中玩家用脚也可以控制游戏主人公出拳的那种事了。

这种新开发出的非手柄式指令传感器，由光学传感器(相当于一台摄像机)及资料运算处理器构成。光学传感器把玩家所作的动作姿势信息送入资料运算处理器，运算处理器则根据动作姿势的信息，向游戏机主机发出相应的动作指令。这次开发试制的传感器，曾在超任的“街头霸王Ⅱ”中做过试验，虽然因限于资料运算处理器的运算速度，游戏中主人公的动作较玩家的动作有0.4秒的滞后，但并不影响实际的操作使用。试用过这种非手柄式指令传感器的玩家，均体验到十足的实战感。

大阪图像情报科学研究所研究开发的这种非手柄式指令传感器，目前还处于试验改进阶段，何时能定版投放市场尚不可知。这种传感器除了用于格斗游戏外，据说还要研究进一步扩大其适用范围，打算把模拟飞行员的游戏也收入使用范围之内。根据这一信息判断，这种传感器投入市场恐怕还要有一定的时间。

从上面介绍的情况来看，手柄类的直接操纵式指令传感器独揽指令输入系统的局面已是昨日黄花。打先锋的“Activator”虽然十分幼稚原始，但已成功地杀入阵来，不用多久，更成熟更能令玩家倾倒的非手柄式指令传感器一定会在某几类游戏方面抢滩登陆的。到那时，打电玩就不仅仅是一项单纯的松驰型享受了，玩家也要一改现在稳坐钓鱼台的打机形象，要拉开架势真练一气了。弄不好，电玩迷中真练出几个格斗高手也未可知。玩家朋友们，让我们拭目以待吧！

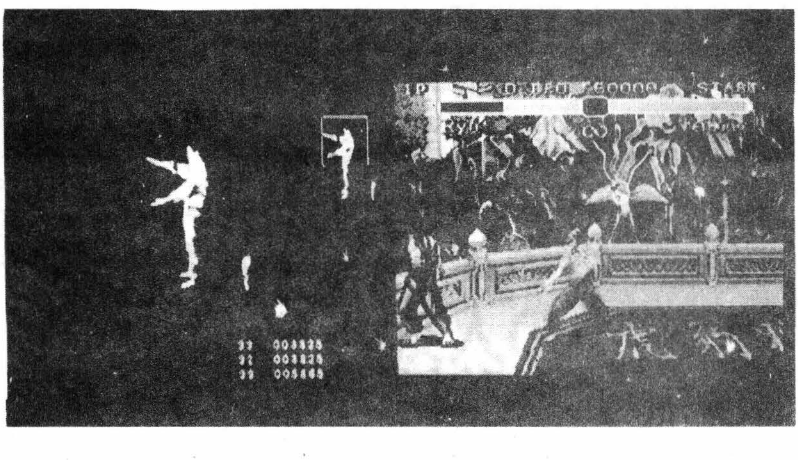


▲ 玩家以这种方式玩格斗游戏，恐怕就难以通宵达旦地过瘾了吧

▼玩家摆了姿势，这代表什么含义呢？



▼监视器左侧也相应反应出玩家所摆的姿势，而游戏中的角色则打出了波动拳



拳打南山猛虎　脚踢北海蛟龙

漫谈游戏地图

文/柳生

早期的游戏，常常以单画面的形式出现，根本不需要地图。随后出现数量众多的横卷轴画面动作游戏及纵向画面射击游戏，虽然画面场景不断变化，但其攻略路径基本都是单线式的，地图仍然是多余的东西。其后，出现了一些非横卷轴式的动作游戏，像“光神话”、“银河战士”等，其攻略路径，上下左右均能发展推进，宛若迷宫一般，玩家在进行游戏时，必须记清曾走过的路径，否则游戏就很难顺利进行下去。在这类游戏中，虽然游戏本身并没有设置地图，但玩家在进行游戏时，手边常常要备有纸笔，随游戏随画图，待到把游戏打穿，一份完整的游戏地图也描绘完毕了。这种非横卷轴式动作游戏已经半隐半现地显示出游戏地图的重要性了。

游戏地图真正成为游戏中必不可少的配置，是在RPG和SLG游戏诞生之后。在这两类游戏中，游戏中的主人公或孤身一人、或领兵带将，要在辽阔的版图上冒险、解谜、战斗。当然，并不是说所有RPG或SLG的游戏都一定要有地图，比如说赛马类或养成类的SLG游戏就不一定有使用地图的必要。这正如其它类型的游戏也不一定就没有地图，像八位机的“上海之道”和超任的“自我中心派”等TAB类的麻将游戏，但这二款游戏中都有幅园辽阔的地图。一句话，随游戏种类和内容的不断丰富发展，在许多游戏中出现了游戏地图，游戏地图成了不少游戏极为重要的组成部份。

游戏不同，游戏地图自然也不相同。游戏内容是千奇百怪、无奇不有，游戏地图也是百花盛开、异彩纷呈。虽说如此，归纳一下，游戏地图还是能分成下面几种主要类型的。

现实世界型 这类游戏地图，是以现实世界为依据描绘的，完全忠实于现实世界，游戏地图有时是一个国家的地图，有时是若干个国家的地图，有时甚至就是全世界的地图。像著名的“三国志”系列是以古代中国的疆域为游戏地图的，“信长野望”系列、“斩”系列等是以日本全国为游戏地图的，而RPG游戏“弁庆外传”则是综合了中国和日本两国的地域为游戏地图。其它像“大战略”系列，是以二战时的欧洲战场为游戏地图，“提督的决断”是以太平洋周边地区诸国为游戏地图。除了这类局部地区的游戏地图外，以整个世界为地图的游戏也不在少数，像“大航海时代”、“大航空时代”等都是如此。值得一提的是，“大航海时代”1990年首次在红白机上以5M的超大容量推出时，其用2592个画面组成的全世界游戏地图曾被赞誉为游戏史上最大的地图，在这款游戏中，玩家从葡萄牙的里斯本起航，要在巨幅地图上环绕地球，成为海上霸主，确实不是易事。以全世界为游戏地图的游戏不在少数，除上面说的SLG游戏外，像“英雄战记”、“前线任务Ⅱ”这类RPG、A·RPG游戏以世界地图为游戏场所不算奇怪，而其它种类的游戏，居然也有用世界地图的，这就让人感到有些意外了。这种情况虽然不多，却还是有的，如前面提到过的“上海之道”就是以世界为游戏地图，在五大洲(甚至包括南极)巡回打麻将争胜负。

幻想境界型 以幻想境界为游戏地图的游戏非常之多，许多RPG游戏、SLG游戏的游戏地图都在此列。这类游戏地图中，有一部份是纯粹想像中的产物，其地形地域与现实世界毫不相干；另有一部份则好像是变了形的现实世界，其游戏地图的全部或局部中影影绰绰反映出世界地图的轮廓。像著名的“勇者斗恶龙”系列和“太空战士”系列中游戏地图均有这种似是而非的情况，玩家在游戏中冒险时，往往会对地形地域产生一种似曾相识的亲切感。幻想境界型的游戏地图，除了陆地和海洋外，往往还有天空世界和水下或地下世界等纯幻想的产物，形成多层架构的游戏地图，增加了游戏的难度和魅力。

迷宫型 不少游戏是在迷宫或类似迷宫的场所进行的，要顺利进行这类游戏，就要切实掌握路径、房间等的相对位置，这就产生了对地图的需求。这类游戏在早期，像前面提到的“银河战士”，是不提供地图机能的，玩家要凭大脑记忆或自行绘制地图。而近年来的这类游戏，如“银河战士”的续篇“超级银河战士”，则提供了地图机能，在游戏中无论主人公走到何处，玩家都能了若指掌，省却了许多不必要的麻烦。其它如RPG类的“女神转生”系列，是很著名的迷宫型游戏，地图在其中起到举足轻重的作用。

随游戏设计水准的提高，游戏地图也一改早期平板单调的模式，变得生动细致起来。像“时空之轮”这款RPG游戏，其幻想境界型游戏地图以三维立体形象出现，令玩家赏心悦目。我们现在选了两款比“时空之轮”更新推出的游戏，把它们的游戏地图刊载在封三，供玩家欣赏品评。

新手道场★新手道场★新手道场★新手道场★新手道场★

庄：又是半个多月不见，不知道你现在对游戏又有什么新见解？

光：新见解那还谈不上，不过总算有了点粗浅的认识。

庄：噢？说来听听。

光：我的理解就是玩一个节目就像要完成一项任务或达到一个目的似的，如果完成了那么就OK. 还可以看到结束画面；没完成，那对不起，看着GAME OVER干瞪眼去吧！

庄：嗯，不错，刚玩没几天就认识不凡了。我听你的口气，似乎已经打穿过游戏了，不知道是哪个游戏？

光（略带自豪）：打穿了两个了，一个是超级玛丽，一个是坦克大战。不过也都挺费劲的，尤其是超级玛丽，虽然也就32关，可是花费时间比70关的坦克大战费了好几倍的气力，一直玩了五六个小时才通关。

庄：你说到费劲两字，才是游戏的精华所在。你想过没有，为什么你能花五六个小时去打超级玛丽，非要通关为止呢？

光：这我没想过，不知道什么原因让我不想放弃，令我一口气继续玩下去。

庄：这就是所谓的“困难”在那里作怪了。因为游戏中的困难和生活中的困难还不太一样，生活中的困难比较烦人，累人，解决得了还是解决不了没准。而游戏中的困难却不一样，因为是事先在程序里设计好的，绝大多数情况下，总是能够解决的。而且像“超级玛丽”这样的游戏节目，难度的设计是循序渐进的，刚开始敌人只踩一下就完，到后来，两下、三下也不够了。由易到难的坡度设计实际上是制作者的巧妙的手法，让你从一开始便接受训练，越练越精，就像是老师给学生上课一样，一课学完再来一课，否则千篇一律，游戏便味同嚼蜡了。

光：你这么一说我想起来了，最初的几关难度的确不高，到后来，敌人成群出现，首脑也越来越难对付，原来是这个道理呀！

庄：困难一点点提高你就觉得不太困难了，游戏的制作者可算是煞费苦心了。就因为困难只提升了一点点，根据你前面对敌人的经验，觉得这一点点困难是可以克服的，所以古龙常说“人有了希望才能活着”，这一点在游戏中可称之为“人有了希望才能继续闯关”。否则第一关后紧接着就是第八关的难度，相信你就对通关不抱多大希望了。

光：有像什么东西在勾魂一样的感觉。

庄：对，也像所谓“鸡肋”一样，食之无味，弃之可惜，想了想，既然没那么难啃，还是一点一点啃光算了。

光（感慨地）：这样就解释清楚了。真是这样，要是一开始就像第八关那么难，恐怕我也没那么大的兴致玩了。

庄（微笑）：其实玛丽的第八关的难度也算不上什么，比这更难的有的是！

光：是吗？我觉着就够难的了，当然，你是游戏高手，想必什么卡都能够打穿吧？

庄（频频摇首）：非也，非也，很多卡都打不穿。根据我玩游戏的经验，可以把游戏节目的难度分三级：轻松型、适中型和高难型。

光：那么你把“超级玛丽”归为哪一类？

庄：当然是轻松型，像这样操作简单，不需花太多脑力，只需操作熟练，手法快捷，而且通关比较容易的游戏都算轻松型游戏。

光：那轻松型游戏还有哪些？

庄：像较易打到头的动作类、格斗类、麻将游戏、棋类游戏、轻松活泼的卡通类、绝大多数的历史类或神话类模拟游戏，部分射击游戏等等都可以归入这一类。这一类游戏的特点是上手比较快，不需要费太多脑筋，只要操作熟练即可以较顺利进行下去。像大多数动作和格斗游戏以及部分射击游戏，你只要知道按键的功能和宝物魔法或绝技、必杀技的使用方法，就能够熟能生巧，只要有些耐心都能打穿。而麻将和棋类游戏，只要懂得各种规则，通关也指日可待；而对于历史类和神话类模拟游戏来言，熟悉了指令操作，就能开始发挥自己的本领，虽然游戏过程相对长一些，但是按部就班地前进，通关也仅仅是时间问题。

光：这么多的游戏类型我听都没听说过，你能不能给我讲一讲？

庄：游戏类型及特点我会慢慢给你细说，现在先说游戏的难度。

光：那难度适中又是什么意思？

庄：一句简单的话就是经过一番努力可以打穿的游戏，如体育类游戏、动作RPG类、大部分模拟类、某些智力类、英文RPG等等。这些游戏的难度有所增值，而且多数需要开动你的头脑，要对遇到的困难想出一些正确的对策去解决。比如体育类游戏就不仅仅是简单操作熟练的问题了，如果你面临一场比赛，排兵布阵就挺头痛，比赛之中还会遇上一些突发事件，你要灵活机动地去应付，每个对手的特点都不尽相同，你要扬己之长克敌之短，但即使这样一场足球赛也不太好踢，俗话说“球是圆的”谁都可以获胜，但在比赛中你会发现同样的队，电脑往往比你发挥得好，这就要求你去下一番苦功去战胜它。而动作RPG与正统RPG的难度相差甚远，如果你不懂日文手里还拿着一盘日本RPG卡，你就准备去瞎猫碰死耗子去吧。英文RPG就相对好些，粗通英语的人抱着本字典玩也都能应付了。大多数模拟类对于智商一般的人来说也不局限于熟悉指令，还要在战斗中和事件中摸索正确的策略，记性也得好。某些智力游戏还算容易些，也颇有乐趣，像FC的《摩艾君》如果脑袋瓜好使些，通关不算难，当初我玩的

时候一天就到头。

光：这样的游戏我玩得了吗？

庄：目前还不必接触，我所说的能通关指的是战斗多年的老将，对于这些好手来说，通一部难度适中的节目也不是三天两天就一定能达到目标的，最起码也得玩上五六天以上。刚出道的电玩迷们碰上这样的游戏恐怕会不知所措的。

光：我听出来了，高难型的游戏恐怕连你也打不通吧？

庄(略带惭愧)：对，有一些游戏我也打不通，像一些难度颇高的射击类游戏，日文 RPG 游戏、冒险游戏、较难的智力游戏属于这一类。射击类游戏我的感觉比动作类要略难，对于玩者的手法、速度和空间感要求更高一些，虽然也是熟练工种型游戏，但炮火和敌机铺天盖地而来，从气势上也被敌人压倒了，毕竟孤军奋战吗！从我的角度，打通一个射击游戏是很令人兴奋不已的。对于日文 RPG 的玩家而言，都是一些苦孩子，除非你懂日文，否则就会"盲人骑瞎马"，以文字情节展开的 RPG 类游戏，所有关键的话你都看不懂，你怎么玩下去呢？东游西荡、左碰右撞，在苍茫大地上像狼一样独行，太苦恼了。冒险游戏的文字更多，比日文 RPG 还要多，记得喜冲冲地找来一盘 FC 的《孔雀王 Ⅱ》，算是名作了，最终还是搁下了。可见语言的沟通是必要的，我们编辑部的几位同仁一致认为中国人应该玩中文游戏的本意也在于此。至于那些高难的智力游戏，一般人还是不要玩为好，不然你的头脑会炸裂的，那可真是 IQ 的真实体现了，也不知道制作者们都是哪个学校的高材生。反正我是甘拜下风的。

光：想不到庄哥也有英雄气短的时候。

庄：我难过啊，不过上述游戏终究还是有希望打穿的。我不行还有别人嘛，倒下我一个，站起千百万嘛！可是还有一类游戏是必须以你失败告终的，这样的游戏就真没办法了。

光：噢？还有这样的游戏？

庄：有！而且也有不少呢！这样的游戏通常通过速度来压制你，你过了一关，游戏速度就加快一点，直到你的速度跟不上电脑的速度为止。这样的游戏只能以游戏者失败而告终。因为人的反应速度是有限的，总不如电脑来得快，有一盘枪卡就是比谁拔枪后更快地击中对方，到后来你就算在电视跟前用枪指着他的头，可电视里那小子比你只快不慢，强中更有强中手。还有著名的《俄罗斯方块》，15 级你觉着慢，20 级怎么样，30 级怎么样，到最后就像有几百人拿砖头砸你一样，你怎么躲得开，这样的游戏往往秘技和攻略也不管事了，你能不认栽吗？

光：你刚才提到秘技和攻略，这又是什么东西，是不是攻关秘诀？

庄：对，总体来说就是攻关秘诀，一般每个游戏都有攻关秘诀，不过分为两种来源：一种是制作者给出的，一种是玩家玩出来的。

光：你给具体说说，先说制作者给的。

庄：制作者在制作游戏时，一般在程序里会设置一些秘技，制作秘技的本意是提高玩家的乐趣，你过不了关时给你选关跳关秘技，你觉得敌人太强大时，让你具有无限生命或不受伤害等秘技，还有选择难度的秘技，喜听音乐的还可以用选曲秘技听取游戏中的各种音乐和音响，觉得通关太快的给你设置一些更强的敌人在结束画面之后跳出来与你厮杀，秘技的种类是很多的，可以给玩家增添不少乐趣。实现方式是通过某些按键的按法，实际上你按一下键就发给电脑一个信息，各个信号组合起来之后，电脑就对照程序的设定看看是否是原先设置的信号组合，若是秘技就被调用出来。所以按不对组合秘技是不会出现的。还有的制作者唯恐自己成为幕后英雄，设置一些秘技让你可以看到他的姓名、资料和习惯，还有的干脆真人露露相，让你看看他那张其貌不扬的脸孔。

光：这倒挺有意思，那玩家玩出的秘技呢？

庄：那些就是玩家的经验之谈了。比如说攻关的技巧啦，碰到难题怎么办啦，碰到首脑怎么对付啦，自己怎样强化自身啦，宝物武器装备怎么使用啦，反正都是对闯关有所帮助的信息，是玩家在闯关过程中的心得和体会。

光：那么说就不太系统了。

庄：对，每个人的玩法都不完全一样，各人有各人的绝招妙法，百花齐放。不过系统的攻关方法也有，日本有一家出版社就出这种书，每个游戏一本书，我见过。还挺厚的，里面基本上包含了一个游戏的所有信息和整个攻关过程的指导，有些地方很仔细，连你会在什么地方碰到什么敌人，它的特点和体力以及你要拿什么武器打几下对手就完蛋都有，这样的一本书叫做完全攻略本，有了这一本书你通关是秃头当和尚——方便极了。

光：那"超级玛丽"有秘技吗？

庄：有，在标题画面按一下 B，就从 2－1 关开始玩，按 7 下就从 8－1 关开始。

光：瞎，早知我就不费那劲打五六个钟头了，我这就回家试试去！

庄：再去买两盘卡练练手！

光：当然，下次再来向你请教吧。

孤独战士(FC)

送关密码：

第一轮：(2)1 2 2 7 (5)9 8 0 1
(3)0 5 0 7 (6)2 6 8 2
(4)0 7 0 5

第二轮：(1)4 9 8 9 (5)2 1 6 8
(2)3 3 9 6 (6)0 6 6 6
(3)4 1 2 5 (7)1 1 9 2
(4)7 5 8 9

钓鱼(RPG) (FC)

满能源、经验值、钱、宝物密码：

19999 99999 99025
03500 00017 11111
11550 42021 2011

天使之翼(FC)

全部16关密码：

1.16岁组少年冠军杯(代表な人カつ队)

①VS:1＝しきがわカ
ねやしどて えおひぴも ちまぶカにも
ごきぬらぐ ぐごカりね ねぬけのひち

②VS:みなみうね
ガやとどて えねふぴも さぎへべのも
ねぱはちぺ もずカりね ねらぽのてち

③VS:あずまいつちゆう
ぎずとぞて えぬひぴも むぽぜはへも
もへほらぐ きぶカりお ぱぽぬひひち

④VS:はなお
ぐあけぞと くぼまぷも むちりぎもも
むぐららさ もぎカるふ ぽとぐねぜち

⑤VS:めいねひガし
ししそぞと くぬへぷも むガぶぎガも
ちごぎらげ きぜカるふ くじさはじち

⑥VS:ひらど
へへにぞな くぼほぷも ちうぶこずも
ぎぽずらぐ もぼカれふ ねこぞひれち

⑦VS:ふらの
せらすぞは ねれひゆも ちらがめぴら
ざめぎりさ ぼぜカぐげ ろふべねガつ

⑧VS:とうほう(决赛)
よわけぞひ ふぼふよも ぜなぶめべら
ぬやべりふ さじカげず ぱぎぽひばつ

2.国际友谊赛(代表にほ人队)

①VS:とうほうこうとうぶと
ずちにぞふ るぼまいも あわぜせじり
すちわりぺ じべカげぽ ぽりとひぶつ

3.世界杯赛(代表にほ人队)

①VS:ベルぎー(小组赛)
あらまぞる たぱふけじ ぜれごめほれ
りきれれふ ざみくばち ガせびひぴと

②VS:イタリア(小组赛)
いぱめぞれ とくふこぐ ぜぞガこぼれ
ちうあれぽ ほもくびげ ガのみねすと

③VS:ポルトガル(小组赛)
うららぞガ ふろふしぐ ぜじぶにふろ
おまむろし ぐめくべび ガにとねぎな

④VS:ウルグアイ(小组赛)
えみひぞぎ らろぽすぐ ぜぷぜいろろ
ぬぶざろぽ ひおくぼぽ ガむぜばくな

⑤VS:アルゼンチン(1／4决赛)
おくのぞご げろぽそぐ ぜぞぜぞすろ
ひぺちろし ひうくぴえ ガのもひろに

⑥VS:フラ-ス(半决赛)
カげらぞず わねぽつぐ むひガぎぺガ
ゆるゆガげ れやくぺと のいカのつに

⑦VS:ニシド(决赛)
きみへぞぞ たのぽとぐ むぜごゆみぎ
やへにぎし きうくゆみ はねほひぽぬ

轰炸队 (FC)

最强火力:AA AA AA MI
炸弹加满:EE EE DC AG

快打2010 (FC)

跳关法：
往下跳关:按2号手柄的左
往回跳关:按2号手柄的右
无敌法：
按住2号手柄的A钮

冒险岛三代 (FC)

接关法：

游戏失败之后，按住1号手柄的A键和B键，再按开始键开始。

空中要塞 (FC)

各关密码：

(2)187A (6)2APP

(3)KA91 (7)OS85

(4)6KAI (8)SUGA

(5)8NYU

激龟忍者二代 (FC)

○选关法：

标题画面时，按住下键，按B键1次再开始为第二关，按B键2次再开始为第三关，以下类推。

○选10人法：

标题画面时，选好游戏人数后，按右键3次，B键3次，A键3次再开始。

鸟人战队 (FC)

选关密码：

A地带：1885

B地带：8412

C地带：2315

D地带：6033

E地带：5705

忍者蛙 (FC)

○跳关法：

游戏第一关开始时，左右两边各出现一个敌人，在6秒钟内将它们撞死并立刻跳上平台，可跳到第3关。

○双打法：

按住上键开始

○骑恐龙法：

第一关拿到木棍后，用它将天上的小飞龙打落，立刻爬到它背上即可骑上。

奇奇怪界(谜之黑披肩)(SFC)

选关法：

在人物选择画面，选定人物后，按住X键及Y键，然后依顺序按A4次，B4次，A、B、A、B、A、B、A、B就可以进入选关画面，总共有6关可选。

46亿年物语 (SFC)

○云中行走法：

首先在第三章用鸟类进行，接着将地图上的云覆盖住自己的游戏主角，再按B键，你控制的角色便会飘上云层，在云中那关继续玩。如果能够离开迷宫般的云层，会在出口看到行星之河，如果再进入上面的岩石内，还会有不可思议的事件发生。

○进化人类法：

本秘技可以令哺乳类动物进化成最高级的哺乳动物——人类。方法是用哺乳类进行，首先将颚骨作成猫型，身躯变成兔型，这样会进化成一种新身体，然后对这种新身体作出三次再进化(さらに进化する)的命令，就会变成人类。

弁庆外传(砂之章) (SFC)

○随时改变音乐法：

从本秘技可在游戏中更改音响。方法是先进入设定画面，将方格停在“音乐”的位置，然后将十字键的右键按下几秒钟，便会出现“前”的字样。这样，在游戏过程中，无论从野外回镇或从镇去野外，总之是移动到不同的地方，便可欣赏到不同的背景音乐。

○神牛补充法：

和牛说话，是可以将体力和魔力完全恢复的。方法是首先前往古中国的西安，然后从北方的门出外，沿着墙壁往左行，和镇外唯一的牛说话，这时会显示(だ人した)的信息，其中一个同行者便会被牛踢走，一个一个地说话，当全员都被踢过之后，最后离开这个镇时，便会显示“回复”的信息，看能力表发现全员的体力魔力完全恢复了。这样就可以不住旅馆，只对牛弹琴。

横山光辉 三国志Ⅱ (SFC)

相同武将对战法：

首先用计谋将敌城的防卫值变成0，再夺其城，或者己方守城，防卫值为0的状况下，等待到敌人攻打为止，这时交战双方会变成相同角色，不过这时攻城是攻不下来的。

黑武士 (SFC)

各关密码：(本游戏编号为8517)

LEVEL－1:DBQ7

LEVEL－2:FBWC

LEVEL－3:QP7R

LEVEL—4:WJTV
LEVEL—5:RRYB
LEVEL—6:ZS9P
LEVEL—7:XJSN
LEVEL—8:CGDM
LEVEL—9:TJ1F
LEVEL—10:GSG3
LEVEL—11:BMHS
LEVEL—12:Y4DJ
LEVEL—13:HCKD
LEVEL—14:NRLF
LEVEL—15:J6BZ
LEVEL—16:MJXG
LEVEL—17:K3CH
LEVEL—18:L8VJ
LEVEL—19:PBKT
LEVEL—20:TNLQ
THE END:FMWY

J联盟足球二代 (SFC)

操作方法详解:
(1)比赛之外:
十字键:指令选择/游标移动
A键:指令决定/画面切换
B.键:指令取消
START键:游戏开始
(2)比赛之中:
十字键:选手移动/球的运行方向
A键:游标决定/长传/守门员踢球
B键:改变游标/停球/短传/守门员的晃动和抛球
Y键:射门/突破/铲球/守门员接球
X键:传中/长传
L键:长传球向左转/射门向左转
R键:长传球向右转/射门向右转
SELECT键:资料表示/画面交替
START键:暂停

轰炸超人二代 (SFC)

气球炸弹法:

游戏中安置炸弹之后，再按L键和R键进行再次安置，这时炸弹变成气球炸弹，每按1次A键，该炸弹就会膨胀，最后爆破时威力增大，使周围敌人受到重创。

弓美 (MD)

◯快速演示法:

通常情况下，只有在重播时才能使用快镜头进行画面，其实你在游戏中按住右键，再按下A键及C键，也能令演示画面快速进行，当然，有些情节是不可以快速演示的。

◯立即重来法:

当对游戏过程进行得不满意时，可以立即回到开始画面，缩短重新开始的时间。方法是同时按住A、B、C三键，再按下开始键，这样立刻回到开始画面，重选时会很方便。

电忍ALESTE (MD)

隐藏画面出现法:

在标题画面下，依顺序按左、上、左、B、A.就可以看到平时看不到的三张画。这时按A是影狼，按B是铁，按C是牙羽出现，按开始键会回到原来的标题画面。

梦幻模拟战 (MD)

加强装备法:

在游戏刚一开始选择出场人物及士兵时，紧紧按住START、A、B、C各键直至听到音乐旋律改变，便可发现你已经增加了8件宝物，大大提高攻击力和防御力。

战斧三代 (MD)

选关法:

在人物选择时，依顺序按A键4次，START键，C键6次，画面切换到选关画面，画面中央出现一个数字，改变它即可选关。

饿狼传说 (MD)

◯选哥斯·哈瓦德法:

在标题画面中按住左键，再按START键，在对战模式中可选到哥斯·哈瓦德。

◯无限次续关法:

比赛输掉之后，在续关画面出现时，按住上、A、B三键不放，再去按C键，

这时每按一次，续关数会增加1次。

海豚历险记一代 (MD)

全部22关密码：

(1)GPNAINCF (12)SJGUNFBU
(2)ZXSPSQBM (13)BSAYNFBK
(3)RXGENICV (14)SUQPNFBK
(4)UDYELFBQ (15)VBWAOFBM
(5)OVIMLFBT (16)MSNERCBP
(6)PUOXLFBL (17)IAIIRCBS
(7)JHSMOFBO (18)ROBMUNLK
(8)VVZIOFBR (19)JYUPUNLI
(9)GVHFOFBH (20)ZPMIGPLO
(10)ICTILFBC (21)FHUEKMLB
(11)VOHQLFBX (22)PORKAAIK

魔幻弹珠台 (MD)

选难度、音乐法：

在标题画面时同时按A、B、C和START四个键不放，会出现选择画面。

COTTON (PC－E)

选关和选储备法：

在选择画面，将游标放至EXIT处，依顺序按下、Ⅱ、Ⅱ、左、Ⅰ、右、SELECT，然后会使画面颜色改变，这时会增加关数及储备两个选项。不过要注意的是关数加储备的总数是10，选第1关则储备为9个，第2关储备为8个，依此类推。

三国志Ⅱ (ARC)

各主角招数：

关　羽：饿虎扑食：下上十拳
飞身砸：抓住敌兵后跳十拳
掷　人：连续拳同时拉上或下
头　锤：下十跳
张　飞：大冲拳：下上十拳
飞身砸：同关羽
掷　人：抓住敌人后拉下十拳
猛　撞：下十跳
旋风坐：逆转方向杆1周十拳
赵　云：升龙剑：下上十拳
空　擒：拉下十拳
掷　人：连续拳同时拉上或下
肩　撞：下十跳
魏　延：脚刀：下上十拳
飞身砸：同关羽
掷　人：同关羽
滑地冲，下十跳
黄　忠：升龙弓，下上十拳
快　箭：连续拳
飞身背：抓住敌人后跳十拳
滚地脚：下十跳

关羽杀伤力大，出拳快，动作停顿时易受攻击。
张飞招数很少破绽，但没有反向掷人。
赵云身体灵活无破绽，缺点是攻击力小。
魏延灵活且攻击力大，但有时动作不彻底。
黄忠远攻时攻击力高，但速度较慢。

太空飞鹰 (PC)

○操作方法：

键　盘：Z键：防护罩
C　键：喷气
X　键：接收器
，　键：左转
．　键：右转
？　键：使用电脑
空格键：发射
CTRL＋ESC键：退出游戏
摇　杆：发射键＋下：接收器
发射键：发射，连续按可使转换器

○名词解释：

REFUEL：补充能源
ROTATION：旋转率
ENGINE：UPGRADE：引擎升级
DROP CARGO：起降载运
HULL RENEW：机壳补充
LASER UPGRADE：雷射火力
STORM BOMB：风暴炸弹
POWER SHIEID：给防护罩
DUPLICATE SHIP：双架飞机
MANIVER SI MULATION：模拟练习
CONTAINER：矿物箱
SUN SIMULATION CRYSTALS：模拟太阳水晶
ROTOR：主机
ENERGY DEARLS：启动转换器的物品

集天下秘技之大全　奉献给各位玩家！

PS 主题公园

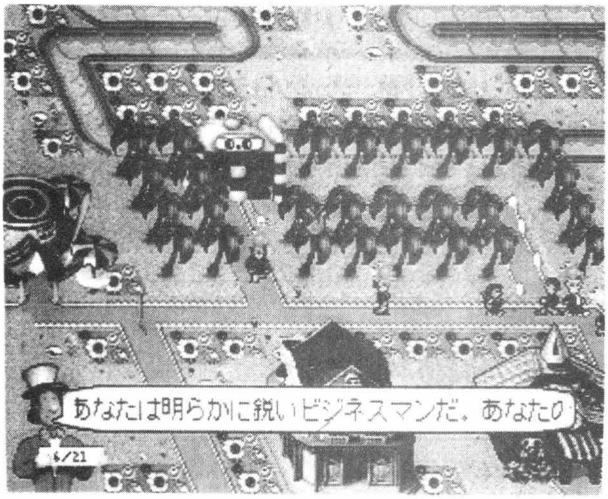
厂商 E·A·V　类型 SLG　媒体 CD—ROM

“主题公园”这款游戏，在个人电脑及3DO上曾推出，玩家的评价很高。这次在PS机上又将推出改进版的“主题公园”，根据目前资料来看，比前版有长足的进步。

在这款模拟游戏里，玩家要担任一名娱乐业的业主，在游乐园地里开发和设置娱乐场所、商店等设施，以自己的经营本领，在业界激烈的竞争之中，营造出一处游客满意自己也能赚钱发财的主题公园。玩家在游戏中会遇到多达24国的背景条件，每个国家的经济状况都不相同，其税率、研究开发费、经营管理费等自然也不相同。玩家在这款游戏中的目的，就是要在这24个背景条件完全不同的国家里，逐个修建营造出多姿多彩的24个主题公园。当玩家把这24个主题公园均营造完毕，圆满顺利地经营时，玩家就成为世界主题公园之王，游戏也就结束了。

在这次PS版的“主题公园”里，增加了在公园里自由行走的新机能。图像也是用3D画面来表示的。本款游戏属于商战模拟游戏，涉及到商品的买卖及研究开发、商界间的谈判、上下级之间的交涉等方方面面的事情，内容相当复杂。为使初入门径的玩家不致脑袋变大，游戏特地设置了三档的难易度，玩家可以先从初级入手，在商界混出一点经验后，再进入中级或高级就不至于无所适从了。

▼苦心经营后，初见成效

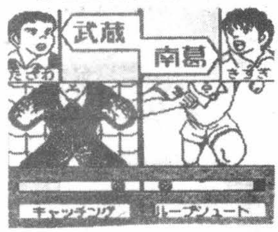


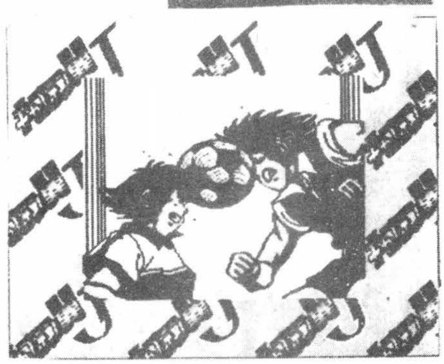
GB 天使之翼J——全国制霸战

厂商　BANDAI　类型　SPG　容量　4M

深受玩家喜爱的名作“天使之翼”这次终于在GB手持机上推出了。游戏分为“练习模式”、“对战模式”和“点球模式”三种。在“练习模式”里，玩家主要是要提高自己的射门和防守技能。而在“点球模式”里，二个对抗的球队各选出五名队员进行点球大战，取得点球大战胜利的关键是要会用假动作迷惑对方守门员，使其判断错误扑错方向，这真有点儿像球场上的点球大战呢。“对战模式”则是本款游戏里的正宗大菜了，玩家首先要从六个高水平的小学校队中选出一个队做为自己的队，然后就在对抗赛中一路打下去，看看自己的功力到底有多深。在每次赛事前，玩家先要选定自己队的作战方案，共有三种作战方案可供玩家选择。视对手情况的不同，玩家可在“进攻”、“防守”和“普通”中选一方案。除了要选择作战方案外，玩家在赛前还要为自己的队布好阵形，阵形有三种：4—3—3，4—2—4和4—4—2。这一切都安排停当后，能否获胜就要看玩家自己的本事了。

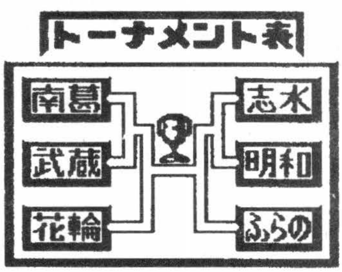
▼都已蓄力待发







▲对抗战就要开始了



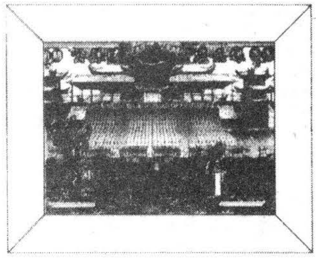
▲对阵形势表

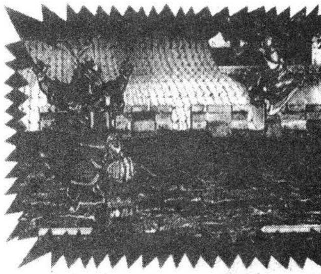
▲画面很吸引人

SS 水浒演武

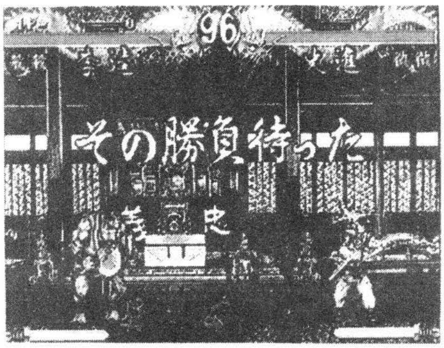
厂商 DATA EAST　　类型 FGT　　媒体 CD—ROM

从街机版移植到世嘉土星上的“水浒演武”，在忠实移植之外，又增加了一些新的内容。这些新的内容，主要体现在各个人物角色的必杀技上。在这款格斗游戏里，水浒梁山泊的十二名武林高手捉对儿厮杀。这十二名好汉，各自有自己擅长的必杀技和武器。这些必杀技和武器，基本上与水浒原著中这些人物的情况相符。比如戴宗，绰号“神行太保”，他的必杀技是“神行法”；阮小二水性极佳，他有一种必杀技名为“操水法”；公孙胜是个修行深厚的道士，他的必杀技就有幻道色彩：“幻缚仙击”、“幻魔烈靠”。其它如武器，李逵用大斧，鲁智深用禅杖，扈三娘用双刀等，还都是符合原著描述的。在游戏中，角色出场用武器格斗时，画面下方会有表示武器损坏程度的标记。在格斗过程中，若武器完全损坏了，角色就失去了武器，只能赤手空拳与对手过招了。有趣的是，游戏中也会出现自己与自己过招的现象。比如说玩家选择了李逵，而游戏中与玩家对阵的对手也是李逵，那么，经过一番激烈的较量之后，被打败的那个就是冒名顶替的李鬼了。





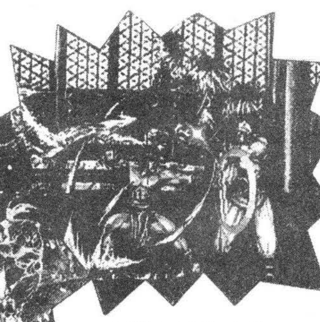
▶画面相当精美



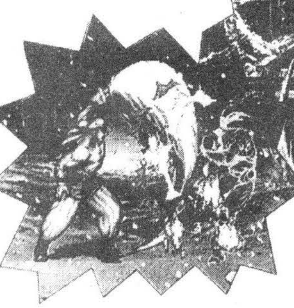
▲马上就要开战了



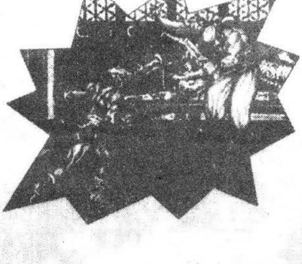


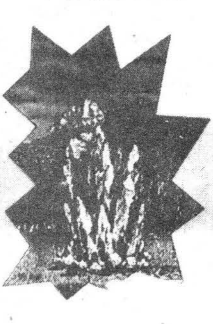


▲阮小二操水法



▼李逵力大无穷





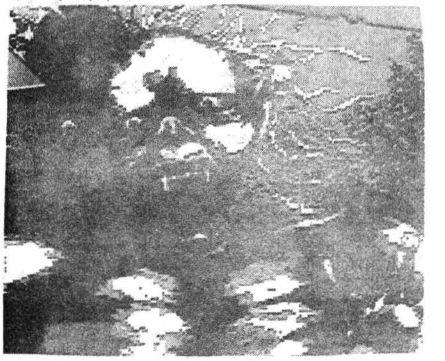
▲阮小五的必杀技十分厉害

PC—E 真怨灵战记

厂商 フジコム　**类型** ADV　**媒体** CD—ROM

用于PC—E的这款"真怨灵战记"系移植于个人电脑版的"怨灵战记"。这款移植版比原作有了很大的改进，游戏中广泛采用了CG技术制作的画面，给人以非常真实的视觉感受。在音响效果方向，也刻意营造一种诡异恐怖的气氛。这样，玩家在游戏时会产生异常的现场投入感。

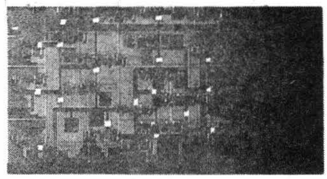
玩家在游戏中扮演一名叫做北原弘行的人，北原要到宫寺市去击退横行肆虐的怨灵。在游戏中，不断发展的故事情节引人入胜，令人欲罢不能。整个游戏中出场的人物多达一百余人，其中有三十几人是关键的人物，玩家要精心分析从这些人物处获得的情报，做慎密细致的推理，才能正确无误地推进游戏。本款游戏的进行方式，类似于"弟切草"、"恐怖惊魂夜"等音效小说式的冒险游戏，由玩家在不同的场景，通过自己的推理判断，以指令选择的方式进行游戏。



▲真是很恐怖呢！



▲操作很简洁



▲复杂的地图

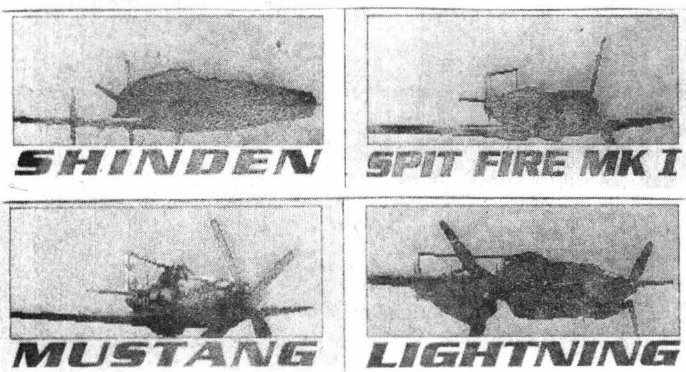


▲多多调查才有进展

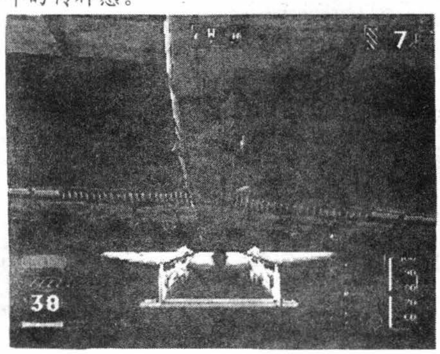
SS 华丽击坠王

厂商 世嘉　**类型** SLG　**媒体** CD—ROM

世嘉土星机的这款射击游戏魅力迫人。游戏画面大量为polygone制作，共有六关，可以在极为广阔的战场上进行大规模的射击对战。游戏中出现的飞机很有怀旧色彩，均为第二次世界大战时上阵的名机，如日本的零式战斗机、英国的MKI战斗机、美国的地狱猫战斗机等，共有七种可供玩家选择。飞机的造型，均由polygone制作，形象逼真。游戏中，玩家可以三种视点来操纵飞机进行战斗，除了有传统的舱内视点外，还有机后视点和机前视点二种，机前视点用来对付身后出现的敌机是极其方便的。游戏中玩家不但要同空中的敌机作战，对付各种各样的敌机，还要对付海上出现的敌方战舰，并要摧毁修建在坚固石山中的敌方要塞，任务是十分艰巨的。战斗中有时会出现敌方的超大型战斗机，占满屏幕，景象极为壮观，战斗自然也就十分艰难。玩家在游戏中为躲避敌机的攻击，可以按L键或R键，采取迂回运动的方式与敌机交战。在闯关的过程中，玩家可以按Z键，这时画面会转换为俯视地图，从中可以很方便地了解地形地貌和自己所在的位置，是一种很方便玩家闯关的设计。整个游戏给人的感觉是流畅激烈，很有真实战斗的传神感。



▲这四种机型都有各自的特点



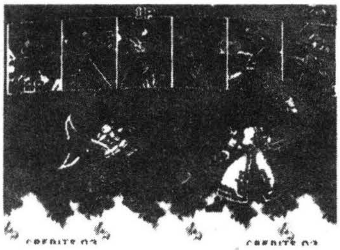
◀战斗会十分激烈

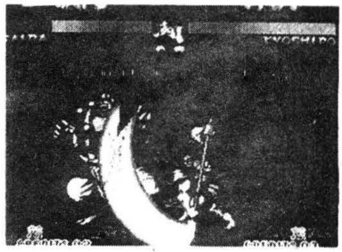
NG 斩红郎无双剑

厂商 SNK　类型 FGT　容量 282M

机皇上强劲的格斗游戏真是一款紧接一款，这次新推出的“斩红郎无双剑”又给格斗游戏的玩家营造一处试剑论武的好去处。

“斩红郎无双剑”中纳入了颇具新意的游戏设置方式。游戏开始时，玩家可以在格斗之前进行“对极选择”和“级别选择”。这二种选择的设置，使玩家在角色选择上更具灵活性，同时也使得格斗技能高低不同的玩家都能以合适的角色程度进行游戏。下面就把这二种选择的内容做一介绍。

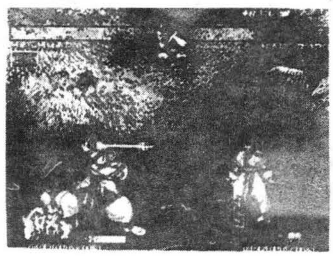




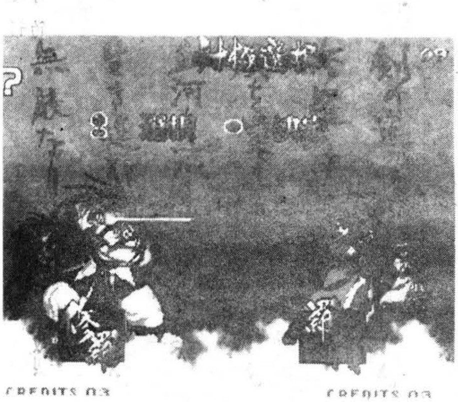
▲各人物角色功夫都十分了得▲

“对极选择”是用来决定角色所用剑器的剑质。剑质分为“修罗”和“罗刹”二种。同一个角色，选用不同的剑质，其武功剑术也就不一样了，能发挥的必杀技自然也不相同。比如右京，若他选择“修罗”剑质，则擅作空中攻击；若选择了“罗刹”剑质，则擅作地面攻击。因此，本游戏中设置的“对极选择”，实际上是使一个角色可以做二个不同的角色使用。这样，游戏中的12个角色，从玩家选择的角度来说，就可以说是变为24个角色了。

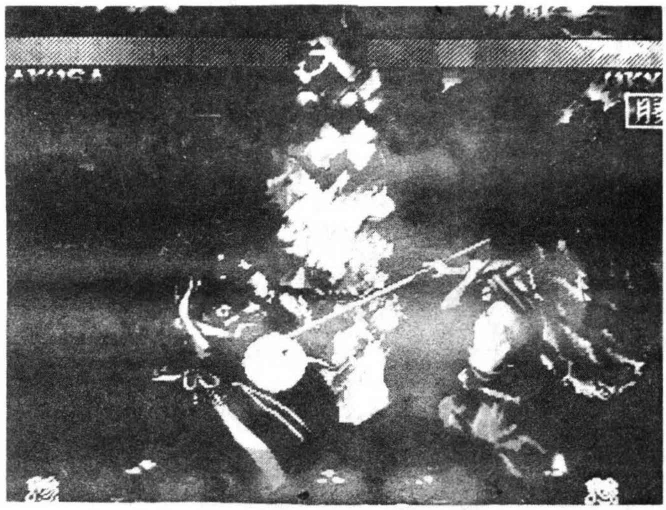
至于“级别选择”，正如其字面所指，就是选择角色的能力。级别选择分为三档：“剑客”、“剑豪”和“剑圣”。望文生义，剑客自然是最低级别的用剑者了。游戏在设计上，为剑客安排了自动防御机能，在格斗中，剑客会在限定的次数内自动防御对手的进攻。这种设计，对格斗游戏的生手是太大的帮助了。因此，玩家中的初学者可以为角色选择“剑客”这个级别。剑客虽然有自动防御的能力，但在攻击力和必杀技方面因为仅仅是剑客而已，自然就都比较差了。相比之下，“剑圣”是最高级别的用剑者，能够极其熟练地使用武器，也能高度完美地发挥必杀技。可是在游戏中没有为剑圣设置的自动防御机能，这样，剑圣在激烈的对战中，随时处于被敌手击中的危险之中，这就需要玩家高超的功力了。“剑豪”的级别和能力处于“剑客”和“剑圣”之间，中等程度的玩家可以选择“剑豪”。



▲怒火中烧，要多加小心



▲这是选择画面

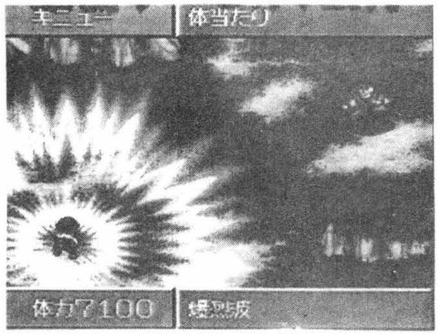


▲一击定乾坤的招式也会出现

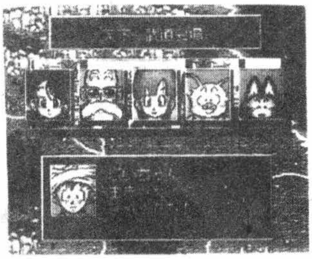
SF 龙珠Z 超悟空传 觉醒篇

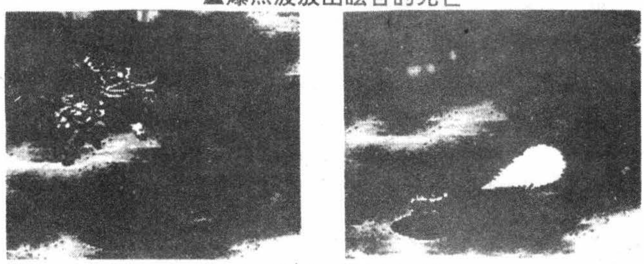
厂商 BANDAI　类型 ACT　容量 16M

本款游戏是“龙珠Z突激篇”的续作。在游戏中，仍是大家所熟悉的悟空和悟饭要和敌手展开迫力十足的战斗，战斗场面以斜俯视角表现，极具实感。角色形象真实生动，必杀技画面华丽多彩，是一款很吸引人的动作游戏。本款游戏，除了有忠实于原著的故事流程外，在进行到一定程度时，也会出现故事脉络发展方向可由玩家来自行选择的画面。这时，玩家可以按自己的意愿，选择某一个发展方向，其中既有忠于原著的发展方向，也有与原著完全不同的故事走向。这种设计，给游戏的玩家增加了许多的乐趣，同时也使这款游戏变成了多路走向的游戏。这样，无形中也增加了本游戏的可玩性。不同的故事走向，自然故事的结局也不同。玩家每选择一条故事走向，打穿爆机之后会看到一种结束画面。玩家若要把全部结束画面都看到，也决不是简单的事喽。



▲爆烈波放出眩目的光芒

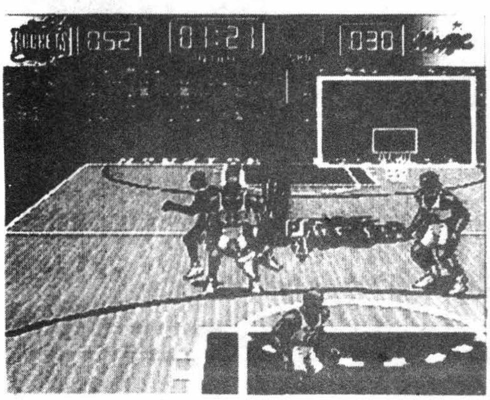

▲有的角色很滑稽


▲战斗画面还是很有震撼力▲

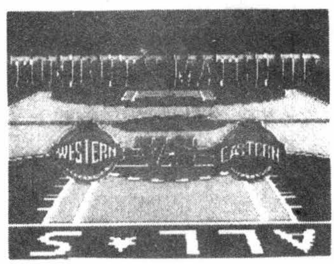
SF NBA实况篮球

厂商 KONAMI　类型 SPG　容量 24M

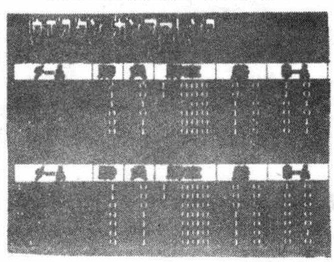
超任上的篮球游戏数量是不算少了，因此，再要新推出篮球游戏，如果没有什么新特色的话，就难于受到玩家的喜爱了。KONAMI这次以24M的大容量制作的NBA实况篮球，可以说是一款很有特色的游戏。游戏分为五种模式，除了锦标赛、季赛、表演赛等外，还有一种编辑模式。在编辑模式里，玩家可以自行组编一支篮球队，球员可以从各个明星队里面挑选。凡是玩家认为球技满意的球员，无论他在为哪个队效力，玩家都可以把他招来组队。这样组成的一个队，应该是高手云集的强队了。玩家可以带领这支自己的球队，进入其它模式，比如季赛，去与别的球队一争高低。本款游戏中比赛的规则也完全实如其名，是以NBA大赛的规则为依据的，玩家不能不顾一切地在场上胡来，否则一旦犯规五次，就会被判罚下场不得参赛了。游戏中扣篮、上篮、断球等的特写镜头很是真实华丽，游戏的画面和背景音效相辅相成，使玩家在游戏的过程中能体验到十足的现场感。



▲比赛场面非常激烈



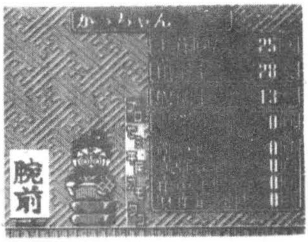
▲东西明星赛就要开始了


▲胜负情况一目了然

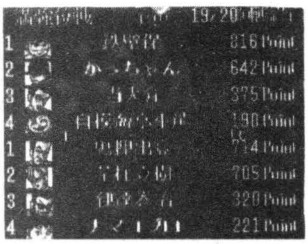
SF 爆牌党——史上最强雀士

厂商 ANGEL　类型 TAB　容量 12M

游戏软件中的麻将游戏多到何种程度，没有做过精确的统计，说已经接近或达到三位数还是比较实际的回答。最近新推出的超任用“爆牌党——史上最强雀士”又为麻将游戏大军增加了新的一员。这款游戏应该说还是比较有特色的。游戏分为四种模式：“自由对战”、“练习赛事”、“名衔战”和“实力检定”。“自由对战”和“练习赛事”基本上属于一般的游戏范畴，不必细讲。“名衔战”分为春、夏、秋、冬四个季节的对战赛事，玩家要在赛事中争得最强位的名衔，就要从春季开始，与16位初选选手一起对战，获得前4名后可进入夏季对战，依此类推，一直到冬季的麻将最强战，获第一位才能获得最强位头衔，实非易事。玩家的对手，都非等闲之辈，这从他们的名字就能略知一二：“爆冈弹十郎”、“九莲宝灯美”、“铁壁保”、“鬼押出登”等等，一看就是做大牌的高手，因此，玩家要是没有雀战的真功夫，绝难在台面上争先。本款游戏为了方便玩家提高功力，设置了“实力检定”模式，玩家在这个模式里，要准确判断对战的形势，正确地弃牌。玩家每弃对一次牌，会得到100分，10次都对的话，即为满分，画面上就会出现有关问题的详细解答，玩家参照这些解答，就能了解到许多雀战的真经，于提高自己的功力大有好处。



▶战绩不太理想



◀都是厉害的人物

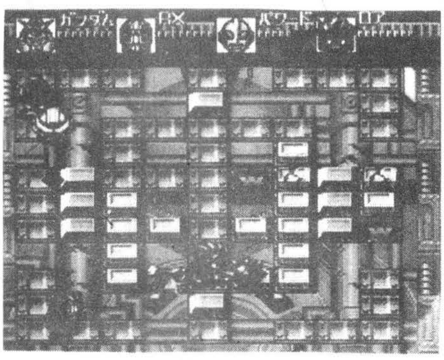


▶和了一把大牌

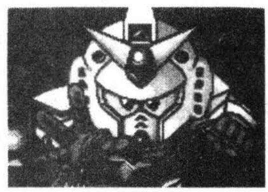
SF 超级铁球大战

厂商 BANPRESTO　类型 ACT　容量 10M

这款“超级铁球大战”，表面上看是一款简单的动作游戏，可实际上玩起来，就有一上手就让人放不下手的感觉。游戏分为二种模式，有“对战模式”和“故事模式”。在对战模式里，最多可4个玩家同时参战，而游戏的角色也有4种可供玩家选择，角色形象都是些著名的人物，如RX假面超人、RX－78高达姆等。游戏的进行是十分简单的，玩家只要控制角色用铁链球把画面上的敌人都打倒消灭掉就算清关。游戏中也会不断有宝物出现，一般是在墙壁被破坏后，宝物露出，玩家要及时入手，有的宝物很有用处，比如能把玩家手中的铁球变为金球，使其威力大增。在故事模式里，玩家首先要在各关里对付邪神龙所操纵的怪兽、怪人等。每关中都要把这些怪兽和怪人均消灭，然后玩家就会面对该关的关主，关主当然体形大，同时也很难对付。打败关主进入下一关，依次这样清关，一直到最后的恶魔——邪神龙，那才是真正的考验呢。

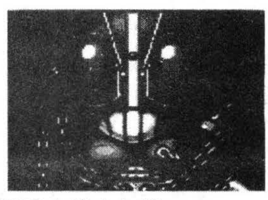


▲迷宫一般的战场









▲四位熟悉的人物在铁球大战中相遇

千奇百怪皆成趣 搞笑电玩乐无穷

主持人 无道

○某君酷爱射击游戏，且身体随飞机左躲右闪，十分入境。这日左摇右摆之际，忽一声怪叫，仰天而倒，人仰椅翻。悉之者笑曰："无他，必遭迎头重炮击也。"

○一玩家至游戏店欲求一《街霸》卡，但觉价格稍高，正彷徨间，恰遇另一玩家正欲出手，遂牵至店外洽谈。二人初时投缘欢语，后竟争执不下，未几竟拳脚相加。恰好店中有人询问《写真版街霸》有无到货，店主遥指店外。

○电玩司机恰遇一电玩乘客，两人相见恨晚极为投机。山高地远之际聊起赛车游戏，司机兴冲冲加大油门，飞驰疾走，颇有《飞车追匪》的架势，没过多久，见一交通警含笑招手。

○一中年人近日玩《D之食卓》，连日做恶梦，精神恍惚，这天同夫人上街购物，路过一电器行见橱窗中正播放《D之食卓》之画面，脸色大变，手脚颤抖，终于大叫一声扭头就跑，夫人在后急追，路过行人以为窃贼失手，奋勇追赶，场面十分壮观。

○"你肯定是玩游戏了。"
"我肯定没有玩游戏。"
"你摸摸，电视机还热着呢。"
"电视机热，就说明我玩游戏了吗？"
……
"还嘴硬，看我不打死你！"
——摘自一段父子对白，颇得古龙大师的真传。

○父亲看儿子边玩《猫和老鼠》边学猫叫，颇有些担心……。深夜，同事晚归见他还在街上游荡颇感奇怪。"没办法，最近孩子不知从哪儿找了盘游戏卡，整晚地学乌鸦叫，我在家里越呆越害怕，等他不玩了我再回家。"

○某晚游戏厅出一乐事：一小伙雄纠纠而来，暴买数十枚铜板，准备打穿某机。岂料，铜板眼见用尽，却迟迟不能爆机。终于资本耗尽而血本无归，恼怒之下，手指街机大骂："嘿，小子！我看你是有点儿成心找练！"店主怕事，退钱了事。

○某玩家见游戏不要命，经常花得身无分文，实在没钱就当场拍卖衣物，非将中意之物买下方才罢休。这日携女友上街，见游戏店竟三过不入，女友知其所好，奇而问之，彼苦笑曰："时下身上仅剩一条裤子还能卖点钱，总不成把裤子也当了吧！"

○某夫子极其健忘，常做些让人啼笑皆非之事。近来闲暇，遂起逛街之心。于是手拎起背包出门，见某种游戏杂志不错，买下塞进包中，如此至傍晚时分方归。到家中打开背包欲先睹为快，不料虽杂志满包，但细端详，竟皆为同种货色。

○无道有一不良癖好，即每玩游戏前必除去鞋子，曾曰若不脱鞋便玩会大失水准。这日又要脱靴，三郎笑问："为何大官人这时便要就寝？"无道含笑继续，两分钟后，编辑部里只剩一人。

○阿坤写稿喜欢一蹴而就，每每其他人已经歇笔玩耍，阿坤仍在案前沉思，极像棋盘边的老聂。这日是交稿日，阿坤一如往常，静坐一个时辰之后，奋笔疾书，笔走龙蛇，如瀑布直下般一气呵成。写罢擦擦汗水进主编室交货，不几时丧气而出，主编室传来一个声音："把标点给我点上！"

○无道深喜麻将，常泡在电视前筑城墙。主编见之常责问，无道以写稿为由搪塞。终于有一次把主编惹火了，诘问之，无道仍应以写稿事务所需，主编大怒："写稿？那也不用打八圈啊！"遂关电视将其拎至桌前。

○主编以苛刻著称，常令小编们抱怨满腹。这次午后小会上又下令：以后每日只给两次时间去洗手间，每次不超过3分钟。终于引发小编们责难，群起而攻之，正巧庄哥中午喝了点啤酒，胀红了脸对主编曰："您这也太过分了，谁都知道这去洗手间乃人之必需，有时候你会不由自主地……不由自主……"，喃喃几次后冲进厕所。

○三郎玩RPG游戏颇有心得，同仁们常问教于他。这天他同学特地登门求教，三郎得知游戏情节进行不下去时，沉声曰："同所有人对话一遍！"同学道已经照此办理，但仍毫无进展，说这招不灵，三郎不满："你怎知这招不灵，快去与所有人再对话一遍！"

○有玩友问："为什么《魔神转生》都打到三十多关还无法结束？"无道回曰："我都打到七十关了还不见动静，继续努力吧兄弟！"

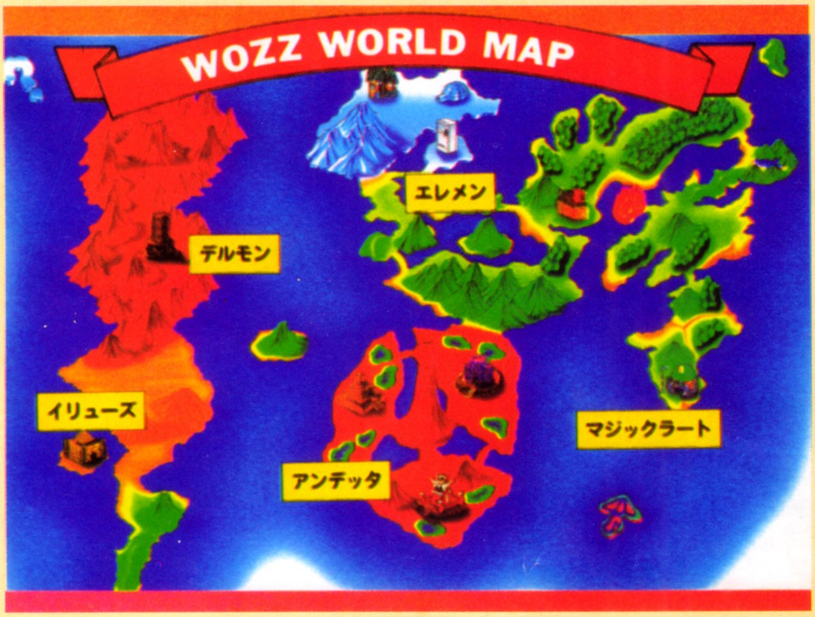
○编辑部里最铁杆的球迷就是风子，爱屋及乌，最爱玩《95FIFA》中的意大利联赛。但令风子最苦恼的是该卡不知什么毛病，关机后记录不复存在。这天风子抖擞精神准备打穿此卡，于是乎从晚六点开始玩，第二天清早，无道来得最早，见风子双目红肿，面容憔悴，不觉大吃一惊。后又问其成绩如何，风子初时不肯说，后才痛心疾首道："我降级了。"

多姿多彩的游戏地图

(请参看内文)

超现实的世界

充满了魅力



超魔法大陆WOZZ地图

玄秘的幻境

令人神往



圣剑传说Ⅲ地图



ISBN 7-80046-975-1

ISBN 7-80046-975-1
Z·136 定价：5.50元